# SUPER JUEGOS

Nº 62 ● JUNIO 1997 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA

NINTENDO 64
## MARIO KART 64
EL JUEGO DE COCHES MAS ESPERADO DE LA TEMPORADA LLEGA A TU CONSOLA CON 96 MEGAS DE PURA DIVERSION.

JAPANMANIA
GRATIS SUPLEMENTO

NOVEDADES
SATURN
SHINING THE HOLY ARK
SKY TARGET
PANDEMONIUM
PLAYSTATION
SPEEDSTER
RAY TRACERS
RAGE RACER

LOS MEJORES TRUCOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

PlayStation
# CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT
# «NO MATARAS»
La legendaria saga de Konami retorna de las tinieblas con una sobrecogedora aventura gótica

00062
8 420565 037006


REPORTAJE

PSYGNOSIS


LA COMPAÑIA MAS EMBLEMATICA DE LOS 32 BITS DE SONY NOS MUESTRA EN PRIMICIA LOS LANZAMIENTOS MAS POTENTES DE CARA A LA PROXIMA FERIA DEL VIDEOJUEGO EN ATLANTA





2 GOOD 2 MISS

Más de 4.000 CV de potencia en un juego

# 2 GOOD 2 MISS

Compita en ocho de las más impresionantes y desafiantes carreteras del mundo.

NEED FOR SPEED II

EXT 4 km

- McLaren F1™
- Lotus GT1™
- Lotus Esprit V8™
- Italdesign Calà™
- Jaguar XJ220™
- ISDERA Commendatore 112i™
- Ford GT90™
- Ferrari F50™

ELECTRONIC ARTS™

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

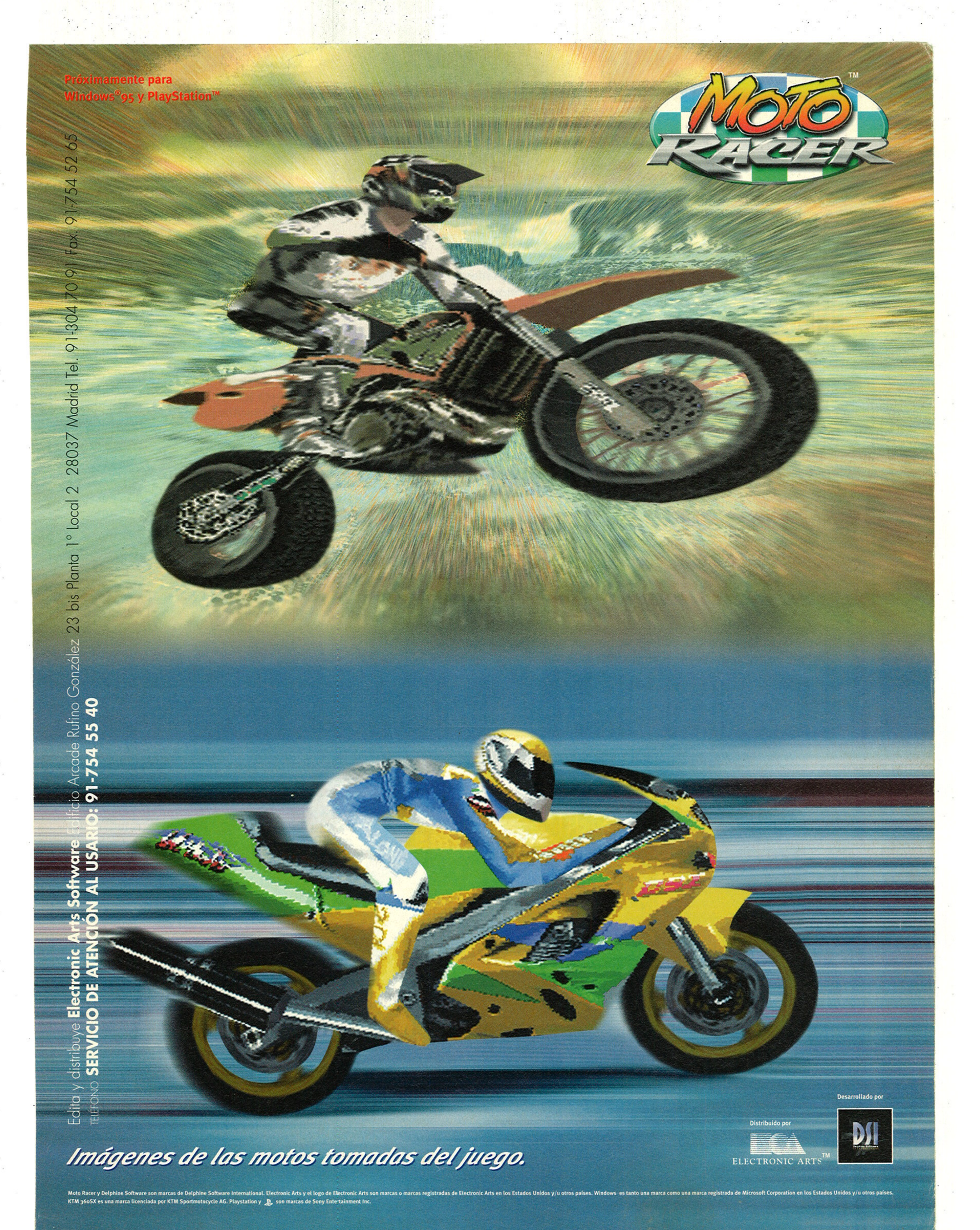
need for speed 2

Compita a través de 8 de las más increíbles y desafiantes carreteras del mundo

**Para Windows® 95**




2 GOOD 2 MISS


Próximamente para
Windows®95 y PlayStation™
MOTO RACER™
Edita y distribuye Electronic Arts Software Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40
Imágenes de las motos tomadas del juego.
Distribuido por
ELECTRONIC ARTS™
Desarrollado por
DSI
Moto Racer y Delphine Software son marcas de Delphine Software International. Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. KTM 360SX es una marca licenciada por KTM Sportmotocycle AG. Playstation y son marcas de Sony Entertainment Inc.

# SUMARIO

62

JUNIO 1997




La explosiva incursión de la saga Castlevania en PlayStation ocupa con toda justicia la portada de este mes. Continuación directa del soberbio DRACULA X: RONDO OF BLOOD de PC Engine, CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT es una trepidante aventura protagonizada por Alucard que, tras causar sensación en el mercado japonés, se prepara para hacer lo propio en el viejo continente. Le avalan unos gráficos impresionantes, una mecánica heredera del legendario METROID, y toda la jugabilidad de una saga con nombre propio dentro de la historia de videojuego.

## EN PORTADA




### REPORTAJE PSYGNOSIS

La compañía del mochuelo nos presenta las novedades que tiene preparadas para el resto del año. FORMULA 1' 97, RASCAL, SHADOW MASTER, G-POLICE, OVERBOARD, COLONY WARS... Variedad y calidad para todos los gustos.





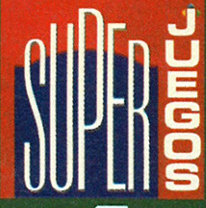


### REPORTAJE GTI

La compañía americana viene dispuesta a arrasar tanto en los 32 *bits* de **Sega** y **Sony** como en la poderosa *Nintendo 64*. Variedad temática, jugabilidad y originalidad en su planteamiento son sus principales bazas.



## SUPER NUEVO




GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
**y José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto**
**y Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano,**
**Raúl Montón, S. L. C.** (maquetación),
y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

**DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS**
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos:
**Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

**ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES**
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: **Javier Serrano** (director),
**Angel Aranda** (jefe)
Administración: **Félix Trujillo**
Tesorería: **Ignacio García**
Marketing: **Marisa Casas**
Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

**PUBLICIDAD**
Coordinadora Publicidad: **Alicia del Pozuelo**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
**Centro:** Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
**Cataluña y Baleares**
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
**Levante:** Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
**Sur:** Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

**Directora Comercial Internacional:** Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

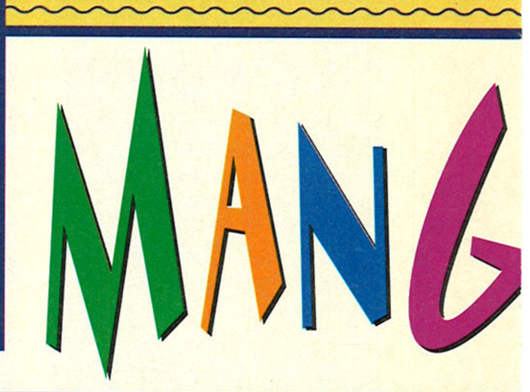
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
**Alemania:** Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
**Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
**Estados Unidos:** Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
**Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
**Gran Bretaña:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
**Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
**Países Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
**Portugal:** Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
**Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
**Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

**Fotomecánica**: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
**Impresión y encuadernación**: Lerner Printing
**Distribuye**: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
**Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América:** Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

**Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:**
**395 pesetas (incluido transporte)**
**Depósito legal: B. 17.209-92**
*Printed in Spain*





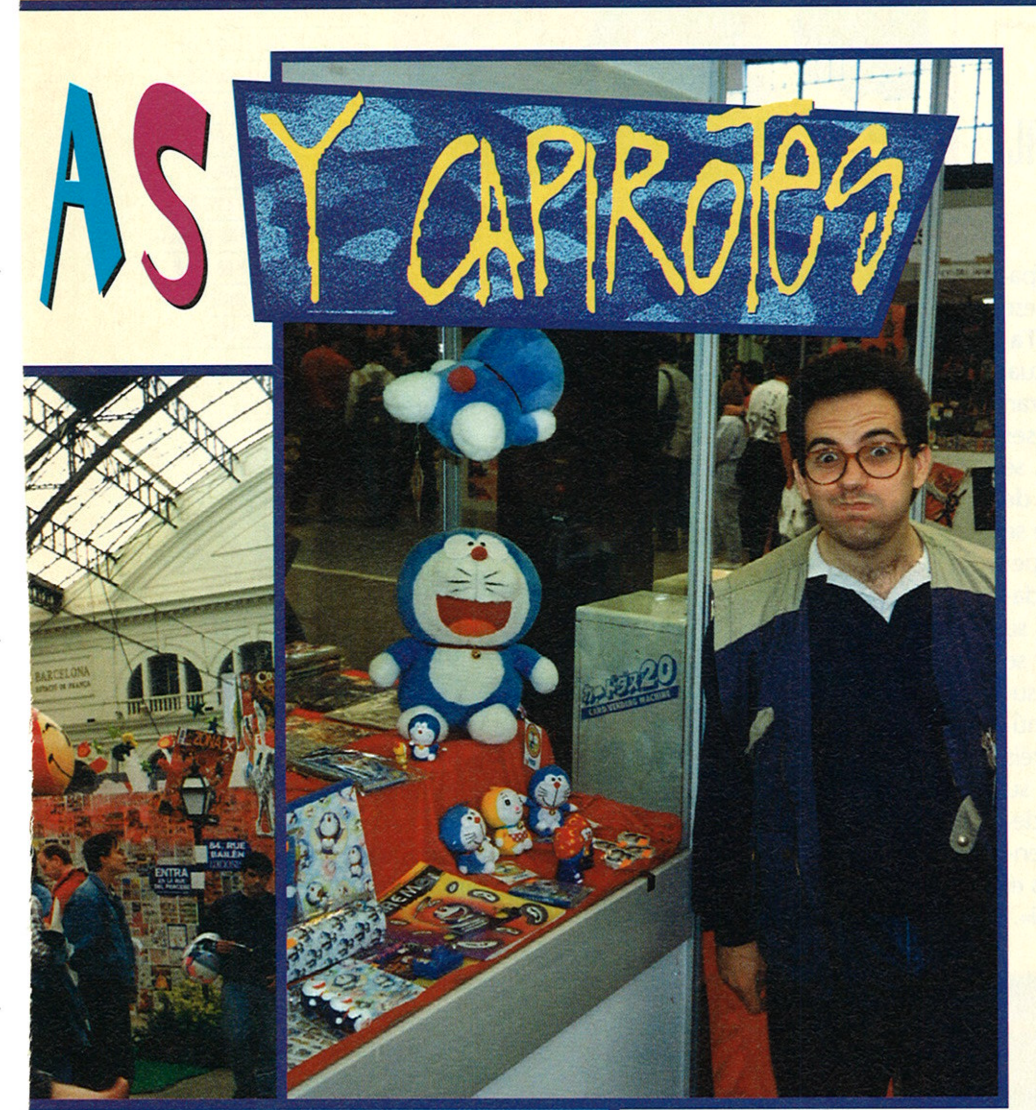












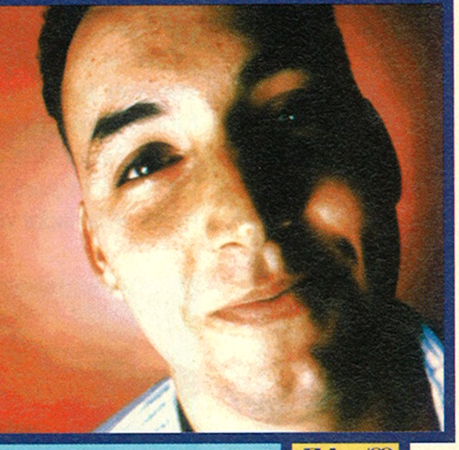



**B***arcelona, la ciudad olímpica, nos recibió con los brazos abiertos con motivo del pasado* ***Salón del Cómic****, en el que además de adquirir libros de ilustracciones de manga y CDs varios, sirvió para reunir a* ***The Punisher*** *(todo ello) con su ciudad natal. Aparte del curioso hecho de que tanto su familia como amigos aprovecharon ese día para ausentarse, con él disfrutamos de obras de arte de la categoría del «Monumento al Gambazo» de* ***Mariscal****. En la foto superior izquierda, podéis ver a* ***The Punisher*** *tras descubrir un stand en el que vendían sus cómic eróticos favoritos, «Gladiadores Velludos» y «Las Sexagenarias Hacen Buen Caldo».*

# EL PRECIO DE LA MAGIA

## EDITORIAL

Mes a mes vamos observando cómo los precios de todo lo que tiene que ver con videojuegos van cayendo paulatinamente. Lejos, en el olvido, quedan aquellas astronómicas cifras que nos obligaban a desembolsar ochenta mil pesetas por subirnos al carro de las nuevas tecnologías de ocio audiovisual. Hoy, con ese mismo dinero, podríamos comprarnos esa misma consola, un pad adicional y, dependiendo de si es serie barata o no, unos 6 o más juegos de contrastada calidad. Y es que la competencia entre máquinas tiene siempre un claro beneficiado, que no es otro que el usuario de a pie, que ve cómo puede adquirir auténticos productos de la tecnología más vanguardista a un precio que casi podríamos definir como ridículo. Además, en comparación con el resto de países de nuestro entorno, España es quien tiene más bajos los precios, que sin duda es un factor determinante para la evolución favorable que respira el sector.



AUNQUE LAS CIFRAS DE VENTAS DE CONSOLAS EN LOS INICIOS DE ESTA DÉCADA TODAVÍA ESTÁN MUY LEJOS DE LAS ACTUALES, LO QUE SÍ ESTA A NIVEL PAREJO ES EL NÚMERO DE LANZAMIENTOS. COMO CADA MES, INTENTAMOS AYUDARTE EN LA ELECCIÓN.

EL MISTER

# NOTICIAS

## BANDAI

### TAMAGOTCHI, LLEGA LA MASCOTA VIRTUAL MAS DIVERTIDA

Desde el pasado día 24 los españoles ya podemos disfrutar de ese fenómeno de masas llamado **Tamagotchi**. Es una mascota virtual creada por **Bandai** y la última gran locura colectiva de los japoneses donde, en tan sólo seis meses, se llegaron a vender 14 millones de unidades y la fiebre fue tal que se llegaron a pagar hasta 50.000 pesetas por adquirir algunas unidades especiales. En nuestro país su precio será de 2.990 pesetas y se podrá comprar en las grandes superficies. En nuestro próximo número de **SUPER JUEGOS**, podréis conocer todos los detalles de su funcionamiento ya que hemos decidido hacer una competición entre nosotros para saber quién es el mejor «Cuidador de **Tamagotchi**».



Según las atenciones que dispensemos a nuestro Tamagotchi, éste tendrá una forma de ser o de comportarse más o menos correcta, un determinado aspecto físico y, lo que es más importante, tendrá más o menos años de vida. Tú, con tus actos, serás el responsable de darle de comer, limpiarlo, curarlo y demás cuidados que él necesita.




En LUCKY LUKE se han empleado los programas de diseño más avanzados y las técnicas de animación más revolucionarias. El resultado no puede ser más satisfactorio y espectacular. Esta aventura dejará una huella profunda en su género.

## COMPAÑIAS

### INFOGRAMES NOS DEJARA CON LA BOCA ABIERTA

La compañía francesa **Infogrames** tiene dos grandes títulos para tentar a los usuarios de ***PlayStation***. El primero es ese grandísimo juego de coches llamado V-RALLY, un viejo conocido de estas páginas que ya tiene fecha de salida en nuestro país, y que será el próximo día 26 de Junio. A propósito de este lanzamiento, y aprovechando el marco incomparable del pasado Rally de Cataluña, **Infogrames** presentó al público español una versión casi terminada de V-RALLY. Los asistentes compitieron entre sí en el modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida y comprobaron su funcionamiento con el increíble volante Mad Catz. El otro juego de **Infogrames** para ***PlayStation*** es la espectacular aventura en 3D, LUCKY LUKE, basada en las andanzas del popular personaje del cómic y los dibujos animados. En su desarrollo se han invertido 15 meses y se han utilizado las más avanzadas tecnologías. El resultado es, simple y llanamente, fantástico.

## COMPAÑIAS

### SONY SE HACE CON LOS SERVICIOS DE EIGHTH WONDER

**Sony Computer Entertainment Europe** se ha apuntado un gran tanto al fichar a seis de los mejores programadores de **Rare Software**. Conocidos como **Eighth Wonder**, este equipo ha sido responsable de muchos de los éxitos de su antigua compañía, y supone una verdadera inyección de sabía nueva para **SCEE**. Para el primer cuarto de 1998 podremos ver ya los primeros frutos de esta nueva etapa. En lo que se refiere a juegos, se está ultimando la versión europea de PARAPA THE RAPPER, el programa más original, curioso y divertido de este 97. En PARAPA THE RAPPER deberemos acompañar en sus andanzas musicales a un aprendiz de «rappero» y ayudarle con nuestro ritmo a superar complicadas pruebas. Gráficos geniales y banda sonora antológica.



Aquí podéis ver a los seis programadores fichados por SCE para trabajar en exclusiva para PSX. Habrá que esperar al 98 para ver su primer juego para esta consola.

# DUKE NUKEM SERA LA NUEVA SENSACION DE SATURN






DUKE NUKEM, uno de los juegos más aclamados y vendidos de **PC**, tendrá en breve una potentísima versión para el sistema ***Saturn***. Este divertidísimo *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva de la compañía **Apogee**, ha sido fielmente trasladado a los 32 *bits* de **Sega** por los norteamericanos **Lobotomy**, y cuenta con todo el realismo, crudeza y calidad del programa original de ordenador. Aunque todavía se encuentra en proceso de elaboración, la versión *beta* de DUKE NUKEM para ***Saturn*** tiene ya todas las trazas para convertirse en el líder del género en esta consola.

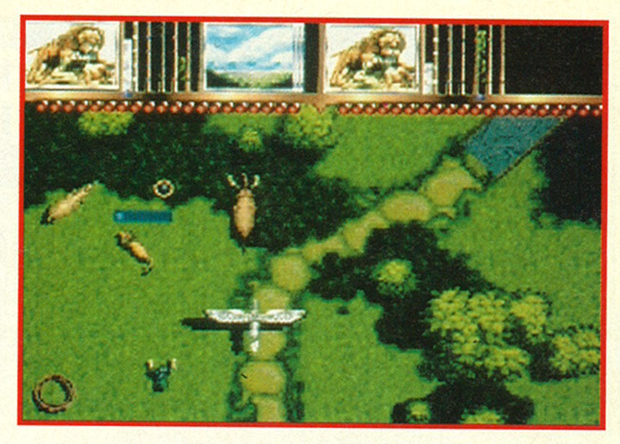
Otro lanzamiento que seguro interesará a los más veteranos seguidores de **Sega** es SONIC JAM, un título que incluye todos los SONIC de ***Mega Drive*** (SONIC 1, 2 y 3, y SONIC & KNUCKLES) y un montón de sorpresas más. Imágenes de vídeos y anuncios japoneses, un fantástico modo en 3D con gran cantidad de opciones y curiosidades y toda la jugabilidad del mejor juego de ***Mega Drive*** de todos los tiempos os esperan en SONIC JAM el próximo mes de Agosto. Aquí estaremos para contarlo.



## COMPAÑIAS

# MAS NOVEDADES DE NEW SOFTWARE CENTER Y ACCLAIM

Los acuerdos entre **New Software Center** y **Acclaim** nos traerán en los próximos meses todo un aluvión de títulos para las consolas de 32 *bits* de **Sega** y **Sony**. Como la lista de lanzamientos es larga, empezaremos por los más cercanos en el tiempo, BUST A MOVE y ALIEN TRILOGY, que serán parte de los títulos que saldrán dentro de la serie PLAYSTATION PLATINUM de **Sony** durante este mismo mes. Ya en Agosto llegará FANTASTIC FOUR para ***PSX***, un *beat´em-up* protagonizado por los Cuatro Fantásticos, unos de los personajes más populares del mundo del cómic. Los amantes de los juegos de estrategia deberán esperar a Septiembre para probar sus fuerzas y sus poderes mágicos con MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE para ***Saturn*** y ***PlayStation***. Para terminar con los títulos de **Acclaim** y cambiado ya a ***Nintendo 64*** y al mes de Octubre, EXTREME G, un espectacular juego futurista de motos con el que descubriremos como será la velocidad del próximo milenio. Por variedad en la oferta que no quede.



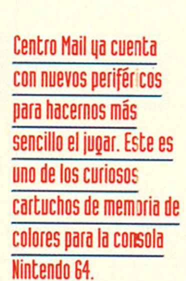


New Software Center y Acclaim, una de sus principales compañías abastecedoras de juegos, nos preparan fuertes emociones para los próximos meses y para casi todas las grandes consolas. Estrategia, conducción, un beat´em-up de superhéroes y una reedición de dos de sus éxitos con la serie PLATINUM de Sony, son su oferta.

## COMUNICACION

# GRUPO ZETA AUMENTA SUS BENEFICIOS EN UN 133%

Las cuentas de **GRUPO ZETA** correspondientes al ejercicio de 1996 reflejan un aumento espectacular en sus resultados al consolidar antes de impuestos un beneficio de 3.069 millones de pesetas, lo que significa un crecimiento del 133% sobre los resultados de 1995. La saludable situación económica de la compañía, consecuencia directa de la alta rentabilidad lograda en todas las cabeceras de prensa diaria y revistas de **GRUPO**, está permitiendo afrontar en 1997 nuevos proyectos de expansión en todos los sectores de actualidad en los que está presente **GRUPO ZETA**.




Centro Mail ya cuenta con nuevos periféricos para hacernos más sencillo el jugar. Este es uno de los curiosos cartuchos de memoria de colores para la consola Nintendo 64.

## HARDWARE

# CENTRO MAIL YA TIENE NUEVOS PERIFERICOS DISPONIBLES

**Centro Mail** acaba de poner a la venta dos nuevos tipos de cartuchos de memoria para ***N64***. Los primeros son unas *Memory Card* idénticas pero en diferentes colores (rojo, verde, azul, negro y transparente). El otro tipo, *Memory Card Plus*, es igual de tamaño y color que la normal pero tiene el doble de memoria. ☎ 902 171819.

## EQUIPAMIENTO

# BRINCO ROLLING BAG: PREPARADA PARA CARGAR CON TODO

Si buscas una manera cómoda de trasladar tu consola y sus juegos, toma nota de este nombre: **Brinco Rolling Bag**. Se trata de la primera mochila con ruedas retráctiles del mercado. Una mochila que podrás llevar como las tradicionales o hacerla rodar por el suelo llevándola de su asa para mayor comodidad. Sencilla de manejar, es lavable y se puede adaptar a diferentes alturas. **Brinco Rolling Bag** se vende en **El Corte Inglés** al precio de 9.750 pesetas.





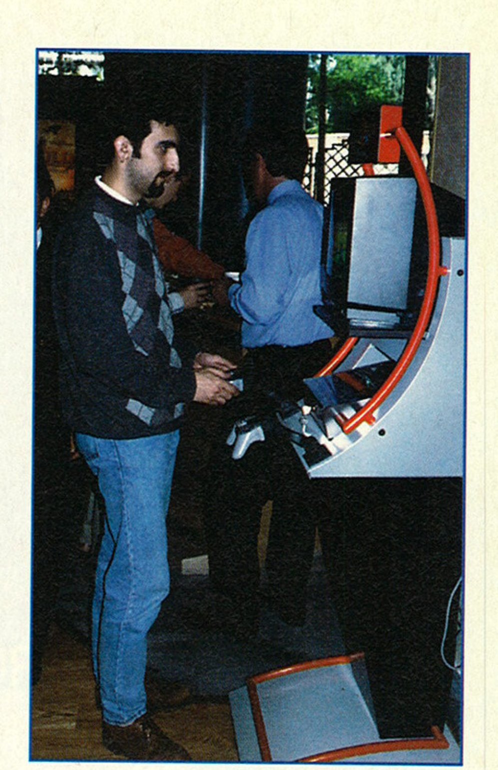
## VISITA

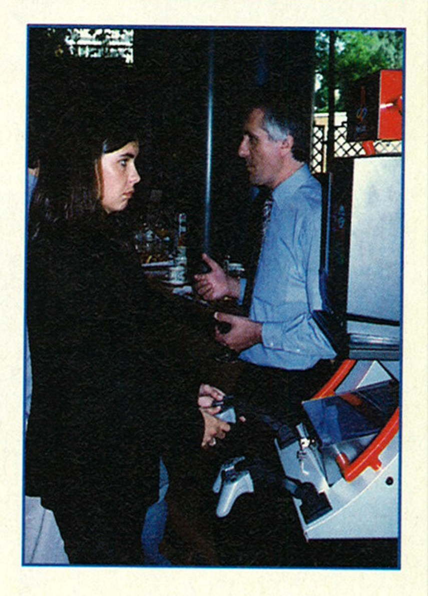
# JUAN MONTES ANIMA A LOS CREADORES ESPAÑOLES

Con motivo de conocer, animar y alentar a los grupos de programación españoles más prometedores, **Juan Montes**, uno de los personajes clave en el éxito de ***PlayStation*** en **Europa**, se trasladó desde sus oficinas en **Londres** hasta la sede de **SCE** en **Madrid**. Después de un animado coloquio se entrevistó con cada uno de los grupos de programación invitados como **Bit Managers**, **Noria Works**, **Gaelco**, **Iguana**, etc... Más tarde **Sony** ofreció un coctel al que fuimos invitados, y en el que pudimos charlar con algunos de los miembros de dichos equipos y conocer sus planes más inmediatos. **Juan Montes** animó a todos los presentes a que programaran para ***PlayStation***, dando una palpable muestra de confianza en el talento creativo de nuestro país. Arriba a la derecha podéis ver como **R. Dreamer** presta toda su atención a la charla, debajo de él **Alicia Sanz** tratando de pasar de la *intro* de PARAPA THE RAPPER, y a la izquierda **Isidro Gilabert** de **Bit Managers** (chaqueta negra) en animosa charla.




Arriba a la izquierda, Juan Montes, una de las mentes privilegiadas de Sony Computer Entertainment Europe, acompañado por María Jesús López, Directora Gerente de la división española de SCE, y anfitriona del acto.







## COMPAÑÍAS

# SONY Y SUPERJUEGOS PRESENTES EN EL RALLY DE CATALUÑA

**SCE** tuvo la gentileza de invitar a **SUPER JUEGOS** a presenciar los tramos finales de la última edición del espectacular RALLY DE CATALUÑA. Además de disfrutar con la fastuosa espectacularidad inherente a eventos de este tipo, tuvimos la oportunidad de desplazarnos de tramo a tramo a bordo de un helicóptero, para envidia de presentes y regocijo y castañeteo dental de los pasajeros. Además de disfrutar de la compañía de la simpar **Alicia Sanz** y de componentes de la delegación de **SCE** en **Barcelona**, también pudimos contemplar la cara de terror de **Manuel Martín Vivaldi**, de **GAME 40**, cuando el helicóptero se alejó dos metros del suelo y de su patito de goma.




En la imagen superior podéis ver una espectacular imagen del Ford Escort World Rally Car, todo un compendio de las más vanguardistas soluciones tecnológicas aplicadas al mundo de la velocidad. Sus cifras, tanto en velocidad punta como en aceleración, son realmente espeluznantes, y en vivo y en directo su aspecto es aún más sobrecogedor.



# INDEPENDENCE DAY™
## THE GAME

**PRIMERO FUE ALIEN TRILOGY™ DESPUÉS JUNGLA DE CRISTAL™ AHORA ES**

# INDEPENDENCE DAY™.




Vuele en 10 de los mejores aviones del momento, incluyendo F-18s, SU-27s y hasta naves alienígenas.



Ábrase camino a través de más de una docena de misiones que le llevarán desde el Gran Cañón a Tokyo, pasando por New York.



Las opciones multijugador ofecen posibilidad de enfrentamientos directos.







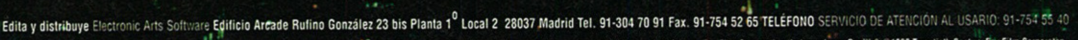


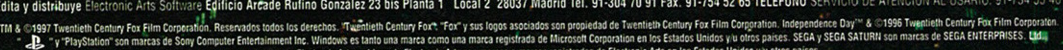






CENTROPOLIS ENTERTAINMENT™






# LAS NOVEDADES

LA COMPAÑÍA QUE MARCÓ UNA ÉPOCA EN LOS INICIOS DE LAS CONSOLAS DE 32 BITS, VUELVE A COPAR EL PRIMER PLANO CON LA LLEGADA DE NUEVAS HORNADAS DE JUEGOS. LA ACERTADA CONTRATACIÓN DE NUEVOS GRUPOS DE PROGRAMACIÓN HA DADO A LUZ UN EJERCITO DE PRODUCTOS QUE MANTENDRÁN A LA COMPAÑÍA DEL BUHO EN LA ATALAYA DEL VIDEOJUEGO.

## FORMULA 1 '97

Después del éxito obtenido con la primera parte, **Psygnosis** ha realizado una serie de mejoras para que disfrutemos con una trepidante competición a toda velocidad. Se ha vuelto a incluir un comentarista en castellano, la opción para dos jugadores, mayor realismo en los efectos climáticos como la lluvia, y se han añadido nuevas perspectivas de juego durante las competiciones. Estas, entre otras cosas, son algunas de las novedades que encontrarás en FORMULA 1 97, uno de los grandes y más esperados bombazos para después del verano.





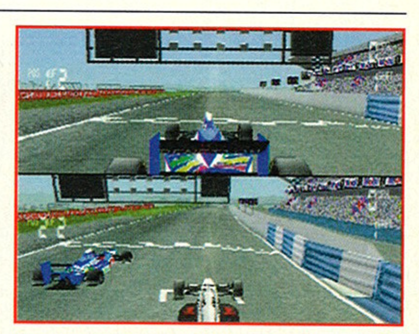








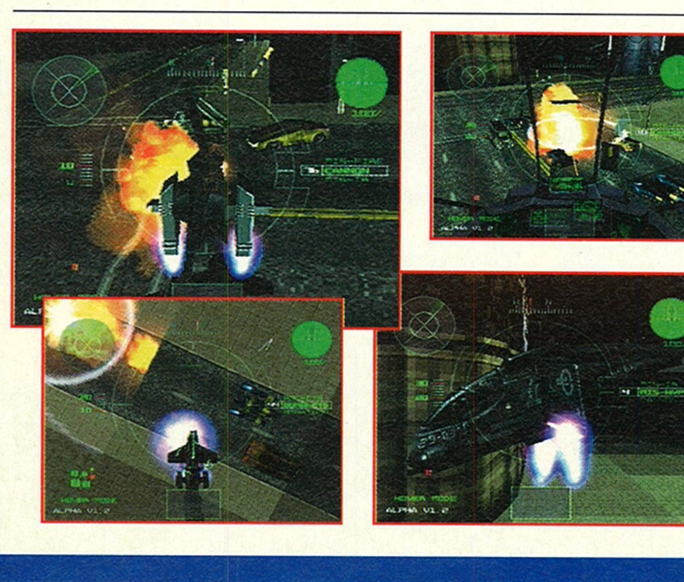




El juego contará con la opción para dos jugadores a pantalla partida, con dos vistas diferentes.




## G-POLICE



A bordo de un sofisticado helicóptero, deberás patrullar las calles de una abarrotada ciudad en **Calisto**, una luna de **Júpiter**. Por supuesto, cuentas con un potente arsenal para llevar a cabo tu misión y con diferentes cámaras para facilitar tus desplazamientos. El aspecto de G-POLICE es impresionante, con gráficos en 3D completamente texturizados y con unos efectos de luz de gran calidad. Además, según vayas avanzando en las misiones serás recompensado con secuencias en *FMV* que te ponen al tanto de la historia del juego y del objetivo que has de llevar a cabo en el siguiente nivel. Sin duda, tanto el argumento como el juego en sí, resultan prometedores.



# QUE VIENEN



## PSYBADEK





Uno de los secretos mejor guardados por **Psygnosis**. Por ahora sólo sabemos que se trata de un aventura arcade en 3D con total libertad de movimientos. La variedad promete ser una de las características del juego, con puzzles, armas y mucha acción a bordo de una tabla de *snowboard*. El juego se encuentra en todavía en desarrollo, mientras tanto nos conformamos con estas pantallas.

## POWER SOCCER 2

Acaba de salir ADIDAS POWER SOCCER 97, y los chicos de **Psygnosis** no andan perdiendo el tiempo. Como podéis comprobar, ya se encuentran enrolados en la tercera entrega de esta serie. POWER SOCCER 2 puede suponer un cambio en el concepto gráfico al que nos tenían acostumbrados. A la espera de más noticias, nos quedamos con el emocionante final de liga.




## OVERBOARD

No se trata del popular juego de los barquitos. Por el aspecto de las pantallas tiene toda la pinta de ser mucho más divertido. El preciosista entorno en 3D nos muestra un mundo pleno de colorido con el océano como protagonista. Tu velero surcará los siete mares equipado con diversos utensilios, como minas o cañones, para eliminar cualquier amenaza de otras naves.

## COLONY WARS



Colonizar otros planetas puede resultar una misión peligrosa. Podrás comprobarlo en este *shoot'em-up* con toques de estrategia de la mano de **Psygnosis**. Campos de asteroides, enjambres de naves enemigas y otros peligros te esperan en el espacio exterior. Todo esto se encuentra recreado en un mundo en 3D con distintas perspectivas y una acción arrolladora. No apto para cardiacos.

## SHADOW MASTER

## RASCAL



Para el final hemos dejado dos auténticos enigmas de la compañía inglesa. Por un lado SHADOW MASTER, un *shoot'em-up* tipo DOOM con unos gráficos muy peculiares. Y, en segundo lugar, RASCAL, un juego con un apartado gráfico digno de mención, comparable, al menos en las pantallas que hemos visto, a S. MARIO 64. Efectos de luz, texturas y un entorno 3D que quita el hipo son algunas de sus virtudes.





# GT Presente en

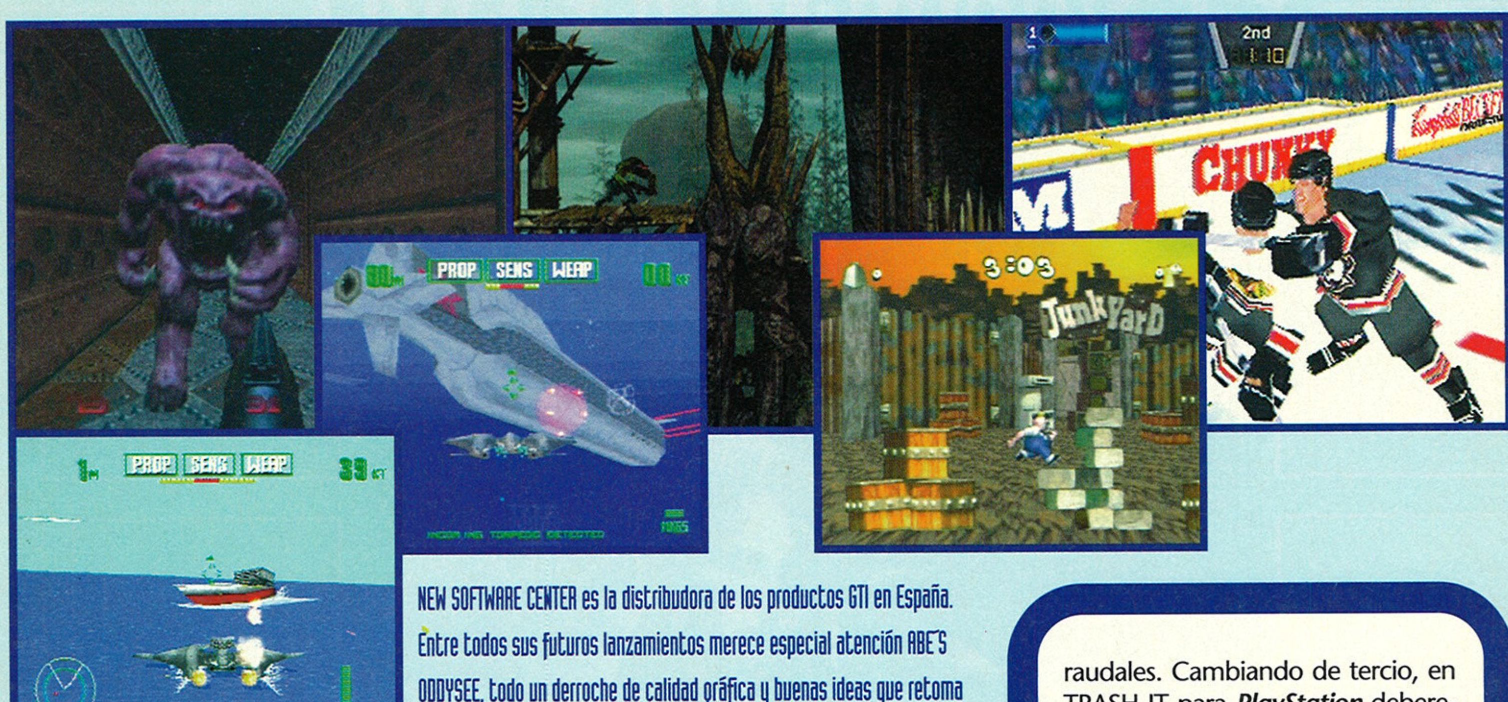
A lo largo de los próximos meses la compañía norteamericana GTI tiene preparada una auténtica batería de lanzamientos para los sistemas más potentes del momento. Dentro de esa amplia oferta, seguro que podréis encontrar el programa que estabais esperando, porque la verdad es que tocan casi todos los géneros conocidos. Incluso hay algunos que serán muy difíciles de encasillar en uno solo o, por su absoluta originalidad, en algunos de los ya conocidos.

Para empezar por lo más sencillo, nada mejor que recurrir a lo ya conocido, y ese es el caso de la recopilación para ***PlayStation*** de los clásicos ATARI GREATEST HITS, que incluye títulos como BATTLE ZONE, BREAK OUT, ASTEROIDS o TEMPEST y que saldrá en Julio. Un mes antes llegará para ***Saturn*** RETURN FIRE, un juego a mitad camino entre la estrategia y el arcade y que tan buen sabor de boca nos dejó tras su paso por ***3DO*** y ***PlayStation***.



Uno de los bombazos de la compañía será ABE´S ODDYSEE, un programa a medio camino entre PANDEMONIUM y ANOTHER WORLD, con renderizaciones por doquier y calidad e imaginación a




NEW SOFTWARE CENTER es la distribudora de los productos GTI en España. Entre todos sus futuros lanzamientos merece especial atención ABE'S ODDYSEE, todo un derroche de calidad gráfica y buenas ideas que retoma la olvidada mecánica de un clásico del talante de ANOTHER WORLD.

# todos los frentes

raudales. Cambiando de tercio, en TRASH IT para ***PlayStation*** deberemos arrasar a base de martillazos todo cuanto salga a nuestro paso en un tiempo determinado. También incluye una versión del clásico juego del martillo y los topos, muy en la línea de MALLET LEGEND de ***Mega Drive***. BEDLAM será un complejo y estratégico compacto para ***Saturn*** y ***PlayStation*** que nos dará tanta guerra como queramos. Y para que nada os falte, TIGERSHARK, un *shoot´em-up* acuático con una exquisita calidad técnica, y NHL OPEN ICE, un hockey con una gran jugabilidad y toda la espectacularidad de este deporte.

Para terminar hemos dejado varios cartuchos para ***Nintendo 64***. **GTI** distribuirá en nuestro país el más representativo de los *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva, DOOM 64, con ligeros retoques con respecto a la versión americana, y al que acompañará el conocido HEXEN 64. NBA HANGTIME, como ya habréis averiguado por su nombre, es un divertidísmo arcade con el baloncesto como protagonista. Por último, el simulador deportivo WAYNE GRETZKY´S 3D HOCKEY, un verdadero espectáculo con el hockey sobre hielo como protagonista. Esta jugosa oferta para ***Nintendo 64*** llegará en Septiembre.

**DE LUCAR**



# LA NOCHE MÁS LARGA

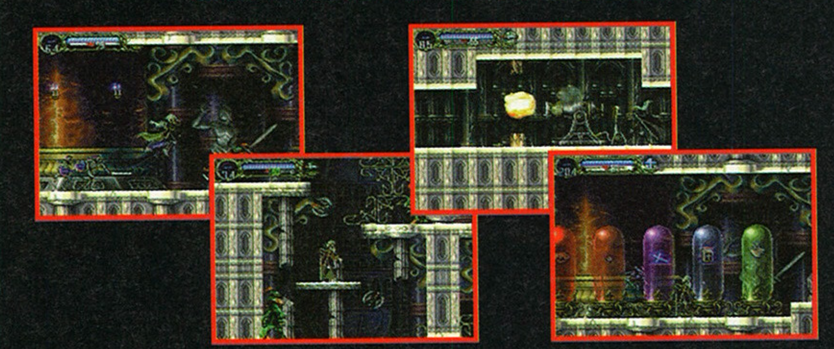



Desde que cometí la imprudencia de hacerme con él, mis noches nunca han vuelto a ser iguales. Ahora son más largas y oscuras, amenazantes y opresivas. Suntuosas melodías invaden mi cerebro y mi única obsesión es alcanzar esas dichosas habitaciones donde poder salvar la partida. La razón no es otra que CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT, la última creación de la factoría Konami.

# EL NUEVO CASTLEVANIA




## ALCHEMY LABORATORY



## MARBLE GALLERY

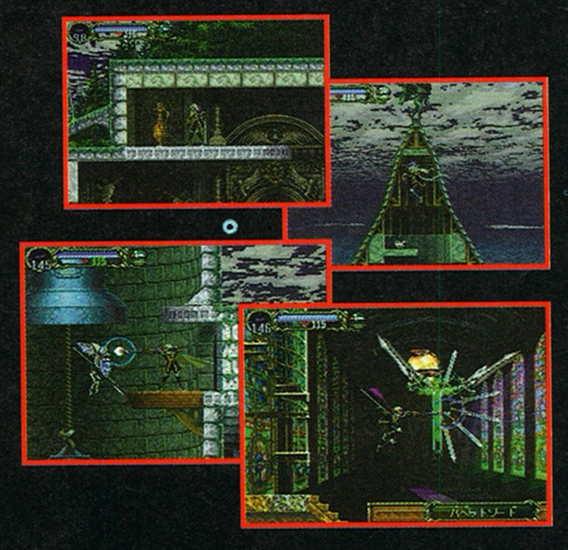


## HALL

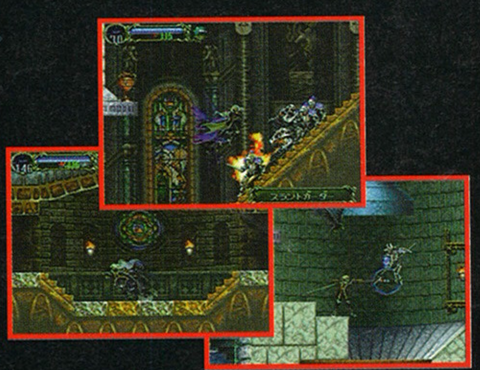


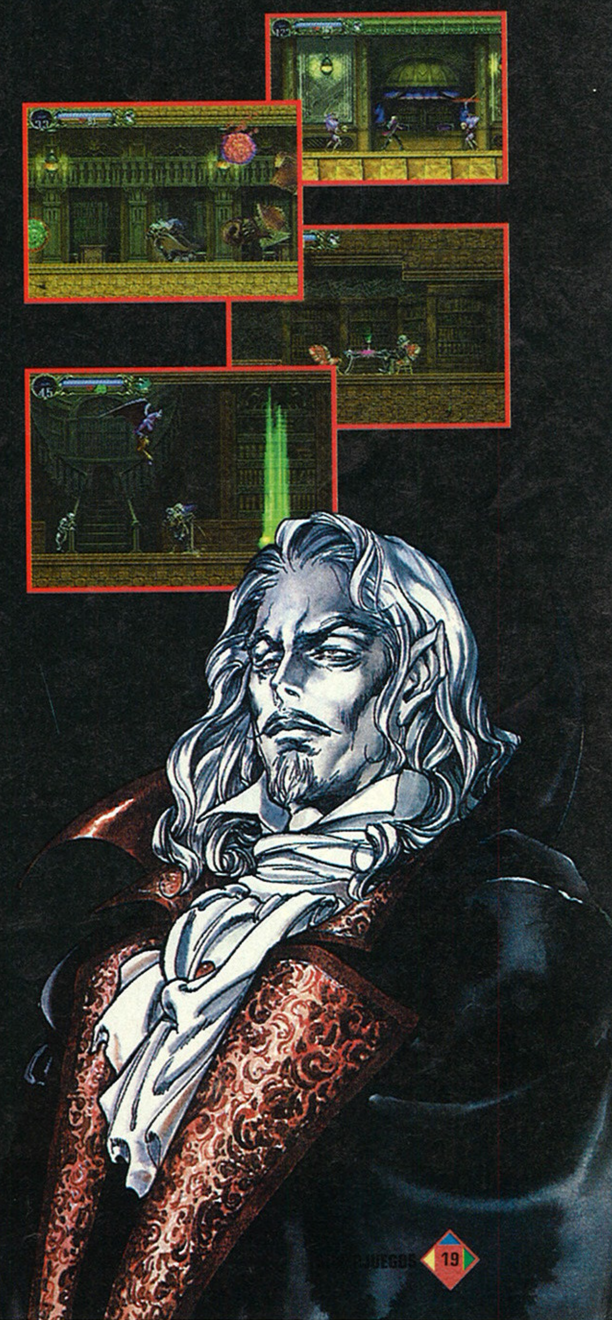

## LONG LIBRARY

## ROYAL CHAPEL



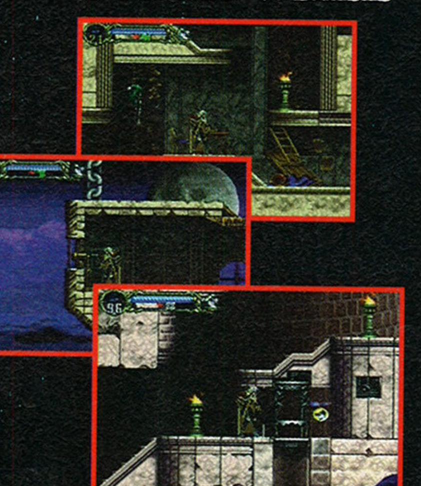
No creáis ni por un momento que mis observaciones hacia el último capítulo de la saga CASTLEVANIA son meras exageraciones para captar vuestra atención. Son la pura realidad, si es que puede existir el término realidad después de surcar los lúgubres y amenazantes emplazamientos de la locura, la oscuridad, el temor y la obsesión que forman el grandioso castillo de Castlevania. Obsesión por sobrevivir, obsesión por dejar atrás a las criaturas más abominables y aberrantes que haya podido gestar la mente humana. Las tres palabras que mejor definen el ambiente y puesta en escena del juego son obsesivo, posesivo y opresivo. Estas son tan sólo las emociones y sensaciones básicas que te acompañarán en **CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT**. La versión japonesa responde al nombre de DRACULA X: NOCTURNE IN THE MOONLIGHT o AKUMAJO DRACULA: GEKKA NO NOCTURNE. Apareció el 20 de Marzo en **Japón** en auténtico olor de multitudes, trayendo consigo un precioso libro de ilustraciones (cómic incluido) de 32 páginas de **Ayami Kojima** y un CD con melodías de otros capítulos de la saga en todos sus formatos. La sorpresa más grata de **CASTLEVANIA,**



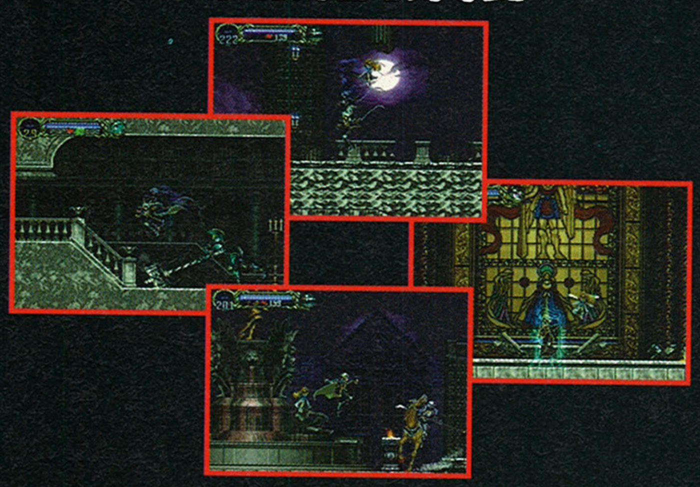




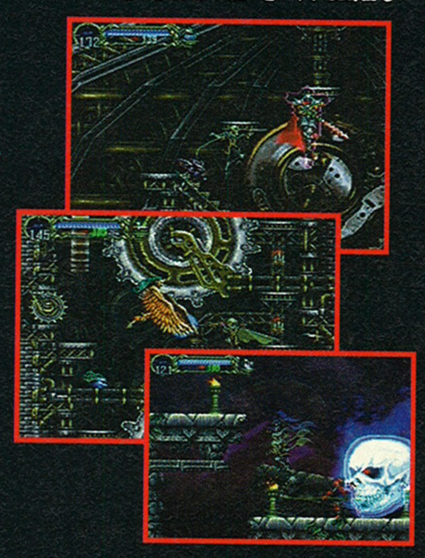
## OUTER WALL



## OLROX ROOM



## CLOCK TOWER

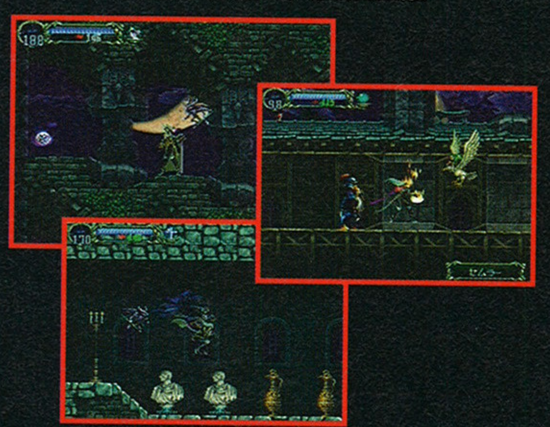


## CATACOMB



junto al protagonismo de Alucard, es sin duda el planteamiento de auténtica aventura al más puro estilo METROID/SUPER METROID, con un desarrollo no lineal que nos permitirá elegir diferentes caminos en su complejo y bien estudiado desarrollo. Puertas que no se abren, la imposibilidad de acceder a zonas elevadas, enemigos resistentes, armas de limitado poder y todo tipo de situaciones límite se encargarán de amenizar nuestro primer contacto con **CSOTN.** Y esto sólo será el principio, porque pronto comenzaréis a consultar de forma continua el mapa en busca de nuevas zonas por descubrir. Y aquí es donde trabajan a la perfección los engranajes de **Konami**, otorgándonos con una mágica cadencia nuevos poderes, *items*, armas y amuletos mágicos que facilitarán nuestro camino hacia lo alto del castillo donde nos espera una gran e inespe-

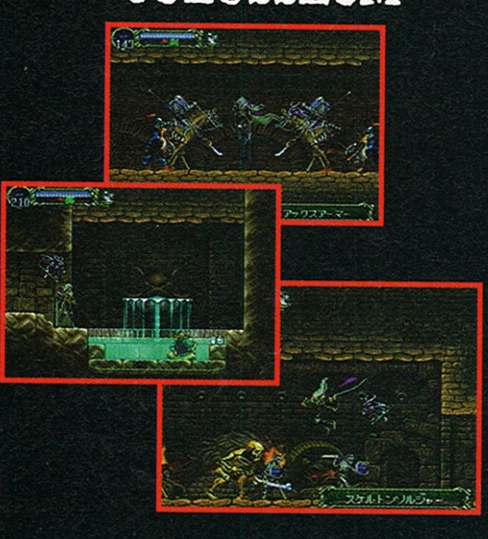
## CASTLE KEEP



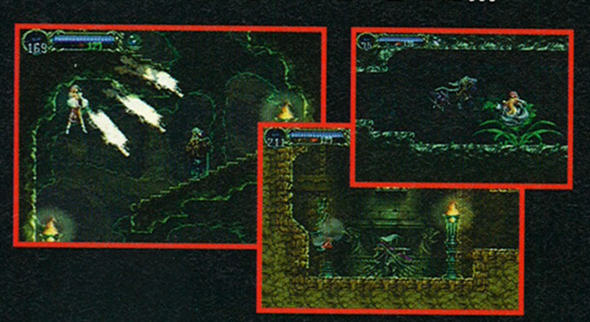
## GROUND WATER VEIN



## COLOSSEUM

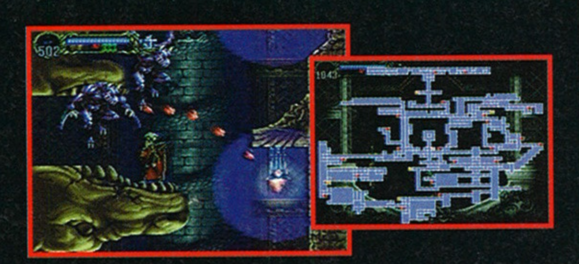


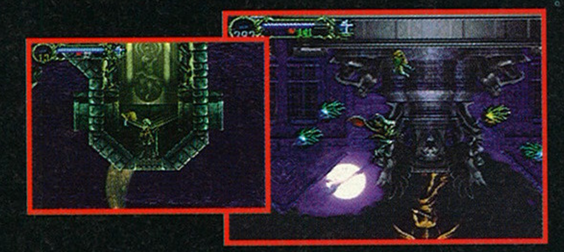
## ABANDONED PIT...





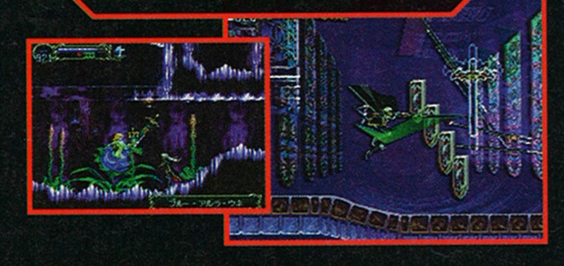

## CASTILLO INVERTIDO

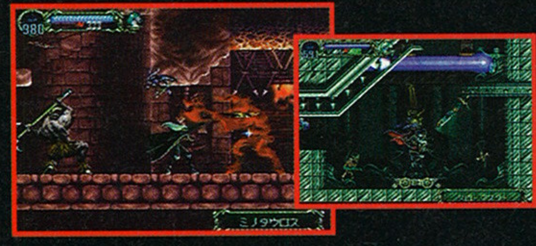






Una vez que hayáis completado el juego y hayáis liberado a Richter Belmont del oscuro hechizo de Shaft, os espera un segundo castillo. Esta réplica especular del escenario contiene nuevos enemigos, nuevas melodías y la particularidad de haber sufrido una rotación de 180 grados. Para completar correctamente el juego tendréis que recorrer todo el castillo de nuevo.







## MAPA



Tu mejor aliado en esta aventura. Pulsa SELECT y accederás al mapeado casi completo del juego.

rada sorpresa. **Konami** ha elegido como protagonista de su nueva aventura a Alucard (el hijo olvidado de Drácula), que ya apareciera en CASTLEVANIA III: DRACULA´S CURSE formando parte de las transformaciones de Trevor Belmont (Ralph Belmont en **Japón**). Por cierto, para los amantes de aquel capítulo legendario de ***NES*** hay una pequeña y grata sorpresa que aún no quiero desvelaros.
Alucard está dotado de una movilidad sorprendente, un arsenal de armas muy variado (hasta 57 diferentes) y podrá realizar golpes especiales como si de un juego de lucha se tratase, así como transformarse (siempre con el *item* correspondiente) en lobo, murciélago y niebla. Espero que a estas alturas os hayáis dado cuenta que Alucard es Drácula al revés, ¿no?
La música merece un capítulo aparte, y



## GRABAR PARTIDA




Cuando encontréis una de estas habitaciones no dudéis un instante en pulsar arriba en el *control pad* para grabar la partida.

## TELETRANSPORTE



En el castillo de Castlevania encontraréis cinco misteriosas habitaciones que os permitirán teletransportaros de una a otra para ahorraros largas caminatas.

## TRANSFORMACIONES

Consiguiendo el *item* correspondiente os transformaréis en lobo, niebla o murciélago.



# EL NUEVO CASTLEVANIA

## CONFESIONARIO

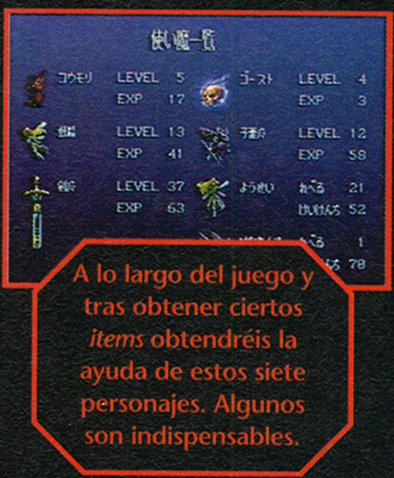


## RELOJ



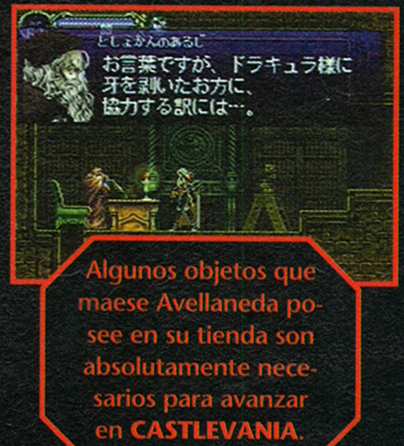
Esta enigmática habitación oculta seis caminos posibles. La utilización de ciertos *items* os permitirá descubrir sus secretos.

## COMPANIONS



A lo largo del juego y tras obtener ciertos *items* obtendréis la ayuda de estos siete personajes. Algunos son indispensables.

## TIENDA




Algunos objetos que maese Avellaneda posee en su tienda son absolutamente necesarios para avanzar en **CASTLEVANIA**.

## MENUS



La cantidad de objetos que oculta **CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT** podrá ser gestionada a través de completos menús. Uno de ellos nos muestra los movimientos especiales.

## MARIA





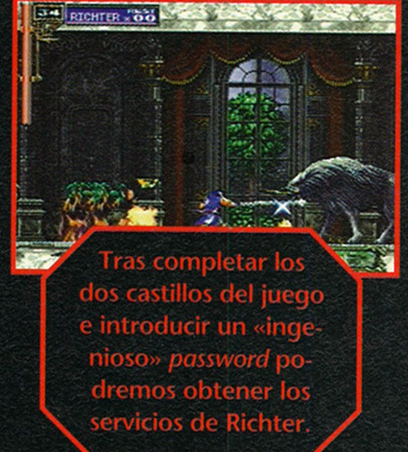


aunque en un principio no es tan rítmica y pegadiza como en anteriores entregas, os puedo asegurar que es una auténtica delicia escuchar las más de 30 nuevas composiciones que acompañan al juego. Suntuosas y palaciegas melodías orquestadas comparten protagonismo con guitarras eléctricas, piano, teclados y apagadas baterías. Mención especial para la composición cantada «I am the Wind» en los créditos del final del juego. El castillo especular de Castlevania está compuesto por 13 gigantescas zonas que hacen un total de más de 1880 habitaciones por visitar (castillo invertido incluido), una cantidad de enemigos que alcanza la cifra de 146 (de los cuales más de 20 son *Final Bosses*) y 4 finales diferentes. La *intro* del juego nos permitirá disfrutar del enfrentamiento final con Drácula en el anterior episodio, poniendo a nuestra total disposición a Richter Belmont. **Konami** ha sabido aplicar la evolución necesaria a su saga más querida y agasajada, manteniendo el necesario esquema 2D del juego en el que dictan las leyes estéticas los gráficos dibujados a mano, las brillantes animaciones para nuestro protagonista Alucard y una exquisita utilización del color. A todo esto hay que añadir el justo toque de aventura legendaria, la jugabilidad de las grandes ocasiones y esas gotitas de tecnología punta (niebla, sorprendentes efectos de luz, sobresalientes efectos en 3D multidireccionales como el de Royal Chapel o las cavernas de Catacomb) que siempre han diferenciado a **Konami** del resto. Todo esto y mucho más hace que nos encontremos ante uno de los mejores juegos jamás creados para ***PSX***.

Si te has atrevido a cruzar el umbral que separa la vida real de **CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT**, prepárate para cualquier cosa, pero no te olvides que la muerte es lo mejor que podrás encontrar en su reino.

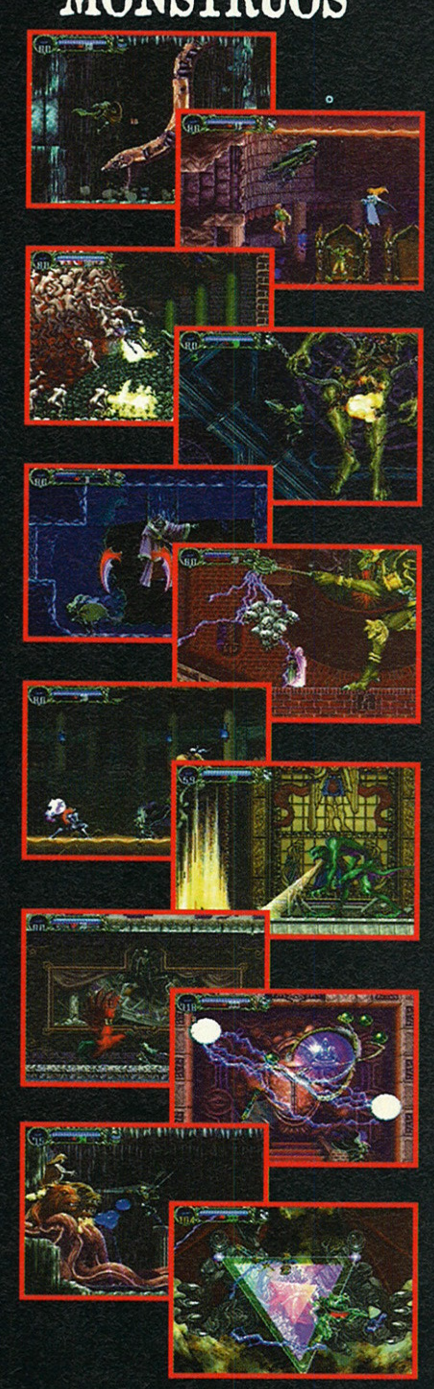
**THE ELF**

## RICHTER



Tras completar los dos castillos del juego e introducir un «ingenioso» *password* podremos obtener los servicios de Richter.

## MONSTRUOS



namco

SOULBLADE

# PERDERÁS EL ALMA POR TENERLA




Con el nuevo Soul Blade de Sony PlayStation podrás conseguir el verdadero poder. Ganando cada combate, cada lucha, cada batalla, podrás ser el único guerrero poseedor de la legendaria espada Soul Blade. Superando a cada adversario, evitando la maldición que cae sobre toda persona que desea apropiarse de ella. Prepárate para entrar en un increíble mundo de tres dimensiones repleto de devastadores combates y situaciones límite.




TM

## NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS




LUIGI CIRCUIT





MOH MOH FARM



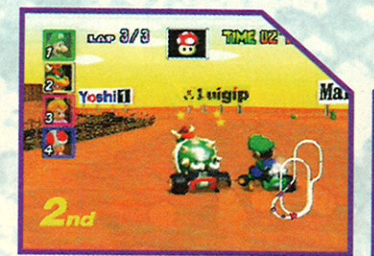


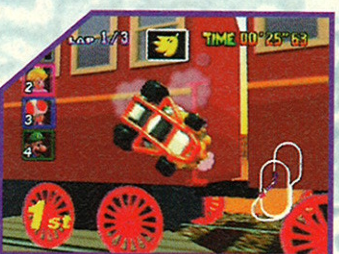
# KINOKO CUP





NOKO NOKO BEACH





KARA KARA DESERT

# MARIO KART 64







KINOPIO HIGHWAY





FRAPPE SNOWLAND





# FLOWER CUP





CHOCO MOUNTAIN





MARIO CIRCUIT

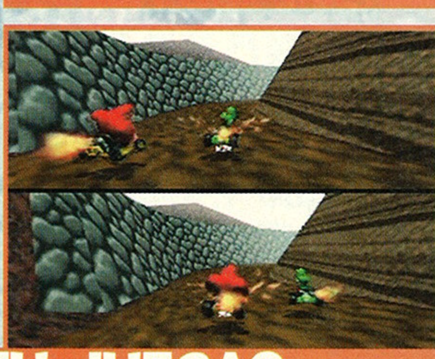


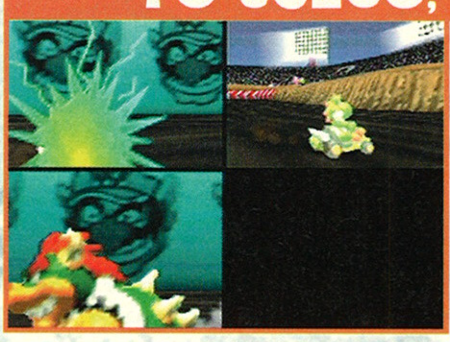

## YO JUEGO, TU JUEGAS...

UN JUGADOR



DOS JUGADORES





TRES JUGADORES



CUATRO JUGADORES

Tras el consabido éxito de SUPER MARIO 64, juego impresionante y genial donde los haya, **Nintendo** ha optado por «versionar» el inolvidable SUPER MARIO KART de ***Super Nintendo*** que tantos elogios recibió en su día. No es la primera vez que la compañía nipona realiza versiones para su consola de 64 *bits*, ya que con PILOT WINGS 64 inaguró este apartado especial de lanzamientos (amén de SUPER MARIO 64) que continuará en breve con el clásico en 3D, STARFOX. Como es lógico suponer, el *modo 7* de los 16 *bits* de **Nintendo** ha dejado paso a los entornos 3D a los que ***Nintendo 64*** ya nos tiene acostumbrados, aunque sólo en los circuitos, ya que los distintos personajes siguen siendo *sprites*, algo que cuesta creer pero que, por el contrario, ofrece unos resultados mucho más espectaculares. El juego se dividirá en cuatro mundos (o trofeos) compuestos a su vez por otros tantos circuitos, en los que deberemos competir en una de las tres modalidades disponibles, 50cc., 100cc. y 150cc. Esta adaptación explotará además las cuatro salidas de *pad* de que dispone la consola, con lo que será posible acceder a un modo de juego especial co-

## STAR CUP

WARIO STADIUM





SHERBET LAND











PEACH CIRCUIT





KOOPA CASTLE

SUPER NUEVO



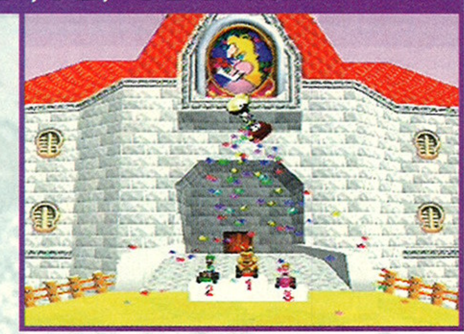

GAME

PLAYER




## CAMPEONES, OE ,OE, OEO !!!!!





Toda victoria merece su celebración. El cava y las jovenzuelas ligeras de ropa están prohibidos, pero siempre se puede amenizar el «fiestorro» dandose un paseo por tamaño castillo (léase **SUPER MARIO 64**).







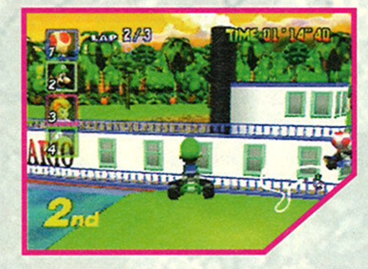


mo el de cuatro jugadores, sin duda uno de los platos fuertes de este cartucho. De los ocho personajes disponibles, tan sólo uno no aparecía en SUPER MARIO KART, y no es otro que Wario, que por aquel entonces todavía no había sido ideado por las perversas mentes «nintendianas». El otro que se estrena, aunque sólo en apariencia, es el Donkey Kong versión renderizada que los genios de **Rare** crearon para su inolvidable DONKEY KONG COUNTRY, aunque debemos reconocer que ya en SUPER MARIO KART aparecía, eso sí, con el viejo *look* que mostraba en la inolvidable saga que protagonizó en los 80.

Pijadillas aparte, con **MARIO KART 64** es posible que pasemos tan buenos ratos como con SUPER MARIO 64 (salvando las diferencias), ya que en él se podrá encontrar cualquiera de los ingredientes que hacen que un juego pueda llegar a considerarse como una auténtica leyenda de los videojuegos. Si MARIO KART ya era bueno con el uso únicamente del *modo 7*, imaginad lo que puede llegar a dar de sí cuando el potente *hardware* de **Nintendo 64** se mete por medio. Lo mejor será emplazaros al próximo mes, en el que os contaremos todos los detalles del juego.

**J. C. MAYERICK**

## DONKEY JUNGLE PARK







## YOSHI VALLEY







## SPECIAL CUP













## HYUUDORO LAKE

## RAINBOW ROAD

# ¿INIMAG

TAPSA/

Hasta hace un tiempo era inimaginable que una consola pudiese darte todo lo que pensabas. Y se hizo realidad.
También era inimaginable que esta consola fuese el doble de potente y el triple de rápida que las demás. Y se hizo realidad.
Su mando, con joystick analógico incorporado, ni siquiera se te había pasado por la cabeza. Y ahora alucinas con él.
Cuando te hablaban del mejor juego de la historia, Super Mario 64, no te lo podías ni imaginar. Y ya ves, aquí está.
Pero, lo que seguramente te parecía más inimaginable de todo era el precio.
Seguro que siempre pensaste que iba a ser el doble de lo que en realidad es.
29.990 pesetas
Y es que, una consola así de inimaginable solo podía ser de Nintendo.




* Anti-aliasing: Técnica que corrige las imperfecciones que suelen aparecer en los bordes dentados de los gráficos en perspectiva.
* Z Buffering: Técnica que evita la aparición repentina de objetos en los fondos.
* Tri Linear Mip Map Interpolation: Técnica que disimula la exagerada pixelación producida al acercarse a cualquier elemento de un juego.
* Perspective-corrected Texture Mapping: Técnica que permite mantener la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varie.
* Environment Mapping: Técnica de mapping que crea reflejos sobre cualquier superficie con el fin de dar una apariencia mucho más realista a todo el juego.

NABLE?

# NO. AHORA

# 29.990* PVP

| | NINTENDO 64 | PLAYSTATION | SATURN |
|---|---|---|---|
| POTENCIA | 64 bits | 32 bits | 32 Bits |
| VELOCIDAD | 93,75 Mhz. | 33 Mhz. | 28 Mhz. |
| Nº JUGADORES | 4 | 2 | 2 |
| MIPS (Millones Instrucciones por segundo) | 100 | 30 | 25 |
| JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO | SI | NO | NO |
| Procesador SiliconGraphics Computer Systems | SI | NO | NO |

Nintendo 64 tiene uno de los procesadores más potentes del mundo (R4300i de Silicon Graphics) con características EXCLUSIVAS para crear los mejores videojuegos del mundo (Super Mario 64...)

| EFECTOS GRÁFICOS | | | |
|---|---|---|---|
| Anti-aliasing | SI | NO | NO |
| Z Buffering | SI | NO | NO |
| Tri linear Mip Map Interpolation | SI | NO | NO |
| Perspective-corrected Texture Mapping | SI | NO | NO |
| Environment Mapping | SI | NO | NO |

(*) PVP aproximado

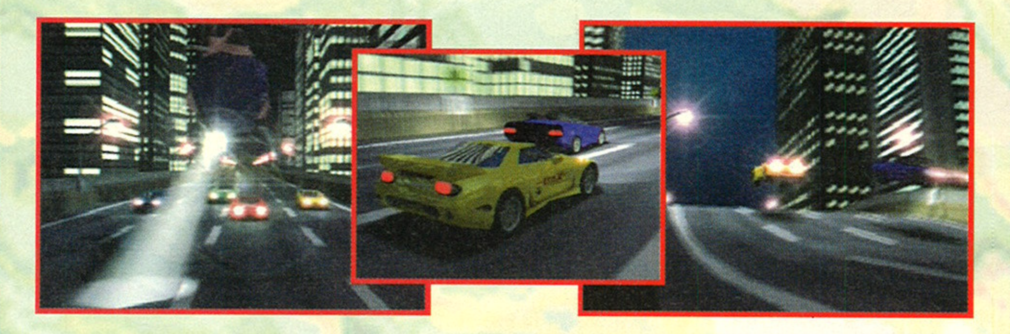





ENTRA EN JUEGO.

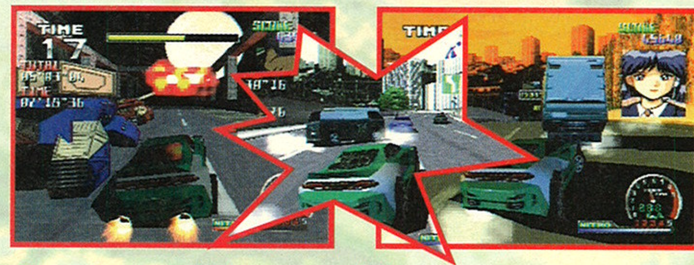



# INTRO






## MISION 1



La primera misión nos servirá para entrar en contacto con el ambiente de violencia y destrucción que rodea a todo el juego. Sus predecesores eran algo más *light*.

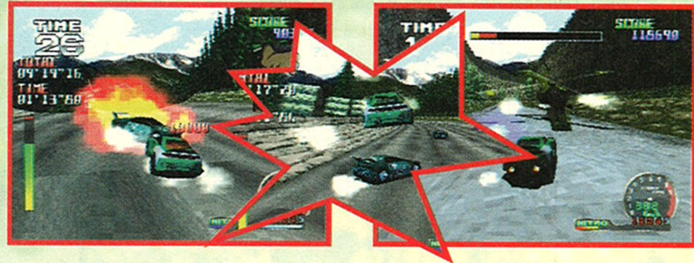
# RAY TRACERS




Aunque se ha desatado la locura en lo que a simuladores de conducción se refiere, hasta ahora no habíamos encontrado esa genialidad que ofreciese, en un solo juego, velocidad y bestialismo del bueno. **RAY TRACERS**, la oficiosa (que no oficial) tercera parte del aclamado CHASE HQ, nos propone alucinantes persecuciones por preciosistas escenarios en los que no se nos impone ningún tipo de restricciones. Todo lo que debemos hacer es destruir, destruir y destruir... y de paso acabar con los *final bosses*. Lo mejor que hemos visto en esta versión *beta* que obra en nuestro poder son, por un lado, los impresionantes choques y explosiones de los vehículos, y por otro, la increíble sensación de velocidad que desprende todo el juego. No os damos más datos, sólo tenéis que esperar a las próximas fechas para descubrir los secretos del que promete ser uno de los juegos más divertidos de la temporada.

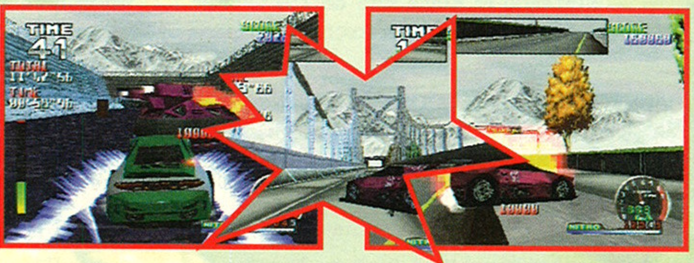
**J. C. MAYERICK**

## MISION 2



El *final boss* de este nivel es, posiblemente, uno de los que más mala leche ha demostrado. Hay que estar atentos o más de un misilazo nos romperá los dientes.

## MISION 3



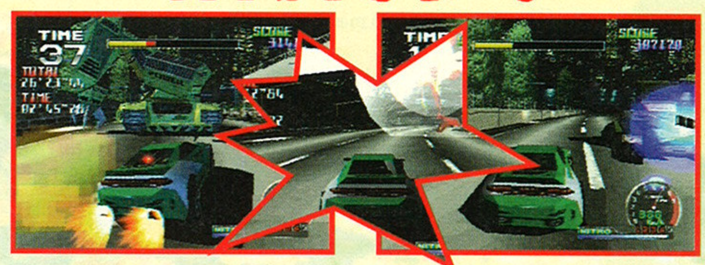
El efecto del agua que se produce al desplazarnos por los canales de la ciudad es realmente espectacular. Una virtud más de las que dispone este **RAY TRACERS**.

## MISION 4



La ciudad de noche nos ofrece los mejores efectos gráficos de todo el juego. Donde esté un buen efecto de luz, que se quite una mala trama.

## MISION 5



Antes de alcanzar al *final boss* habrá que acabar con todos los enemigos que nos hemos encontrado en anteriores niveles. Esto me recuerda a los MEGAMAN.


¿COMPETENCIA?
NO
HAY
COMPETENCIA
"El mejor juego que jamás hemos visto."
Hobby Consolas.
"El mejor juego de todos los tiempos."
Nintendo Acción.
"El mejor juego de todos los tiempos."
Super Juegos.
Nintendo 64 presenta Super Mario 64.
NINTENDO64
SUPER MARIO 64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.
TAPSA/




# MUSEO





El museo mejora considerablemente según van apareciendo los distintos volúmenes. En esta ocasión la estructuración es total, llegando al punto de que dar un paseo por el mismo puede ser una auténtica maravilla. La gente de Namco no deja de trabajar un solo momento.




## Return of Ishtar (1984)






## Genpei (1986)




# NAMCO MUSEUM VOL. 4



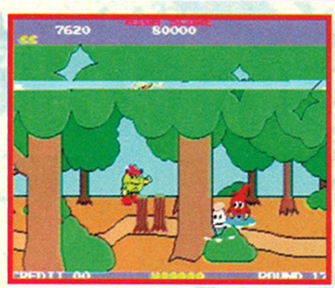


## Ordyne (1988)





## Pac Land (1984)



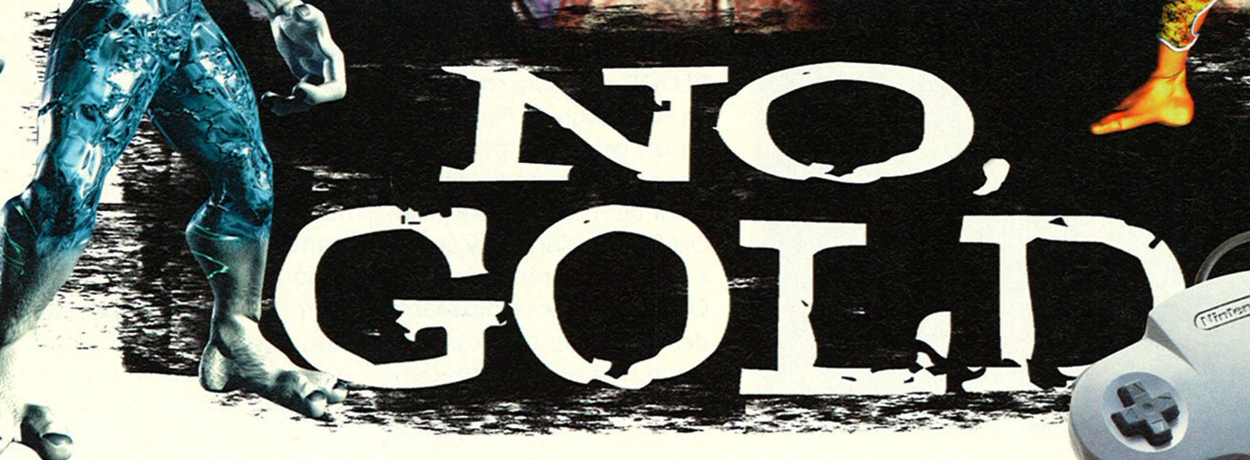

## Assault (1988)




Ya está aquí, ya llegó. La cuarta entrega de los clásicos de **Namco** es toda una realidad. Y la verdad es que el salto en calidad con respecto a anteriores *packs* es bastante palpable. El museo ha sido mejorado considerablemente, y los juegos, mucho más elaborados a nivel técnico, nos trasladan ya hasta mediados y finales de la década de los ochenta, años que fueron especialmente fructíferos en la explotación de técnicas como el *scaling*. Dos *shoot'em-up*, un plataformas, un *beat'em-up* (también de plataformas) y una extraña aventura en perspectiva cenital conforman este cuarto volumen del museo de **Namco**. De ellos destacan, además del clásico PAC LAND, ORDYNE y ASSAULT, dos juegos geniales.

**J. C. MAYERICK**




Nintendo 64 presenta Killer Instinct Gold.





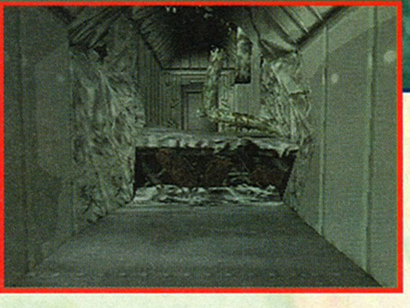


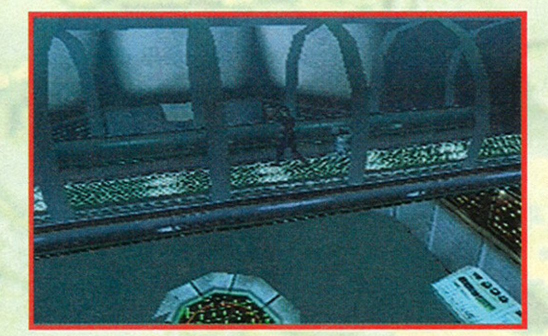
ENTRA EN JUEGO.

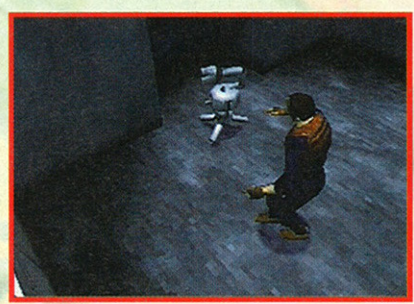
TAPSA/




## VISTAS

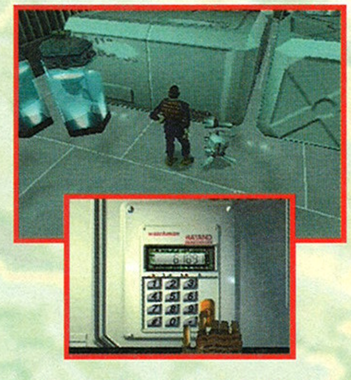










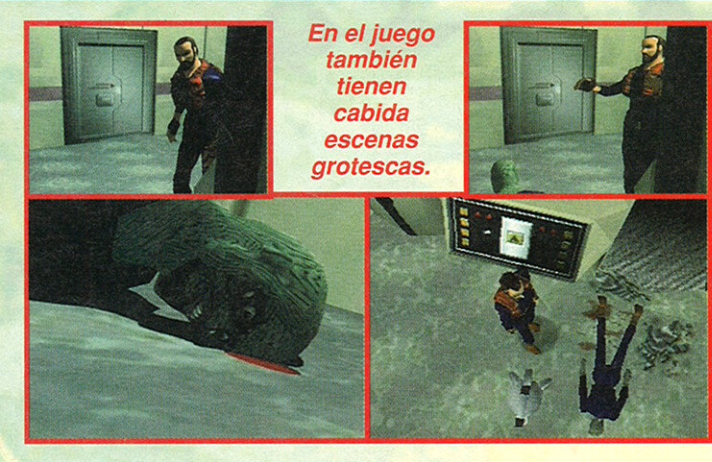







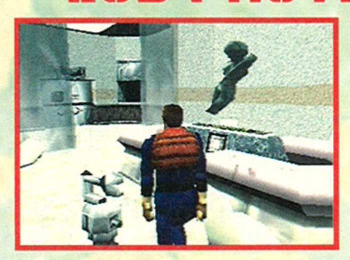

# OVERBLOOD

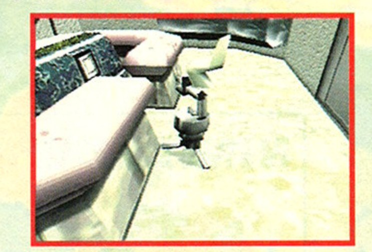


*En el juego también tienen cabida escenas grotescas.*

## LOS PROTAGONISTAS





*La aventura cuenta con un personaje principal, Rez, que irá acompañado por un robot al que también podrás manejar durante el juego si lo seleccionas previamente.*

El año pasado ya tuvimos noticias provenientes de **Japón** (cómo no) de este juego de **Riverhill Soft** para ***PlayStation***. Esta compañía, responsable de INSECTOR WAR y DOCTOR HAUZER para *3DO*, está empezando a desarrollar juegos para los sistemas de 32 *bits*, y con **OVERBLOOD** inaugura su casillero en el catálogo de ***PlayStation***. En un principio pensamos que este título podría ser una clara alternativa para RESIDENT EVIL, disparos y acción a diestro y siniestro. Pero, **OVERBLOOD** se desmarca del trepidante desarrollo del juego de **Capcom**, ofreciéndonos una aventura más tranquila aunque no exenta de tensión. De hecho, el aspecto gráfico con escenarios en 3D tiene algunas mejoras respecto a RESIDENT EVIL, como la existencia de tres cámaras diferentes, incluyendo una en primera persona. La historia del juego nos sitúa en el futuro, cuando Rez, el protagonista, despierta del letargo criogénico y descubre que varios miembros de la tripulación han sido asesinados. Rez contará con la ayuda de un robot, y en determinadas ocasiones tendrás que manejarlo para resolver un enigma o llegar a zonas que de otra forma estarían fuera del alcance de un humano. El guión nos introduce en una aventura atractiva adornada con unos gráficos de impresión que pueden hacer de **OVERBLOOD** una de las grandes sorpresas del 97 para vuestra ***PlayStation***.

**R. DREAMER**





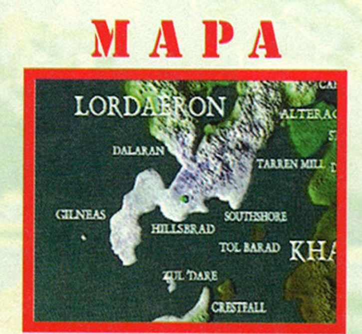

¿16 VALVULAS?
NO.
64
TAPSA/
Nintendo 64 presenta Mario Kart 64.
NINTENDO 64
MARIO KART 64
NINTENDO 64
ENTRA EN JUEGO.

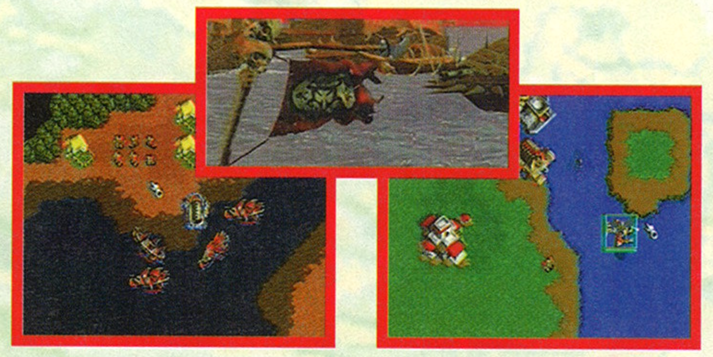
SUPER NUEVO












# WARCRAFT II





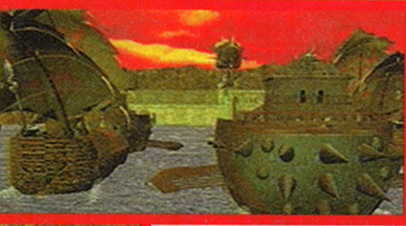


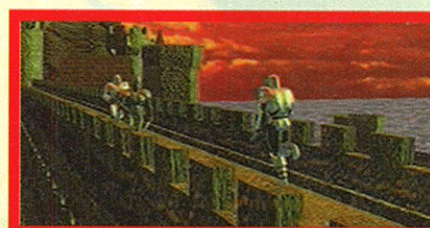
Es el juego de estrategia que rompió moldes en este campo y que fue capaz de reclutar a cientos de miles de fanáticos de todo el mundo. Se montaron guerras en las redes de las empresas, a través de **Internet**, etc. Una auténtica locura que sus creadores no podían dejar de explotar en el sector de las consolas de 32 *bits*. ***PlayStation*** y ***Saturn*** serán las afortunadas máquinas que puedan obsequiar a sus usuarios con inolvidables partidas en las que sólo valdrá la victoria. Humanos y Orcos podréis jugar contra la propia consola o, como en el caso de ***PlayStation***, a través del *Link Cable*, una experiencia que muchos han podido disfrutar ya en todo el mundo y que ahora llega a **España** con la mejor de las intenciones. ¡Y además en castellano!

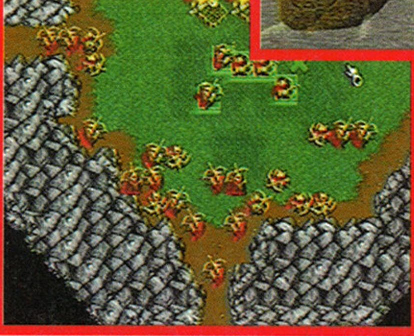
**J. C. MAYERICK**


















¿TODO?
NO.
ES SÓLO
EL PRINCIPIO
TAPSA/
Wave Race 64.
Star Wars: Shadows of the Empire.
Pilotwings 64.
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.









# V-RALLY












Tras ver esta versión *premaster* de **V-RALLY**, ya se puede confirmar lo que veníamos anunciando desde hace meses: **Infogrames** ha creado el mejor y más completo juego de coches para ***PlayStation*** de todos los tiempos. Los números de **V-RALLY**, que ya conoceréis por el reportaje del número pasado, son tantos que no tenemos espacio para tratarlos en esta *preview*. Así que nos centraremos en lo más novedoso de esta versión.

Aunque aún no están incluidos los daños en el vehículo, algunas de las opciones y modos, ya cuenta con elementos suficientes para poder asegurar que será la oferta automovilística más tentadora de este 97. Por potentes que sean sus futuros competidores, seguro que tendrán problemas para superar, apartado por apartado, a un programa con tan pocos resquicios como éste. Pocos logran aunar perfección gráfica, brillantez técnica, jugabilidad y tan prodigioso despliegue de opciones. **V-RALLY** es un compendio









DOS JUGADORES





















de lo mejor de los grandes del género. Variaciones aparte, derrocha calidad en el hiperrealista diseño gráfico de sus escenarios (auténticas recreaciones en miniatura de tramos de los recorridos reales), en sus vehículos (los oficiales del Mundial), en sus movimientos y, lo que es más importante, en el pilotaje. La advertencia de los creadores diciendo que el comportamiento de nuestro coche sería idéntico al de vehículos en carretera, ha sido fielmente trasladada. Aquí hay que conducir con los cinco sentidos, prestando toda nuestra atención a la velocidad, a la carretera y sus características y, sobre todo, a los choques con los rivales. Tras una partida, seguro que hay quien piensa que es injugable, pero en realidad se trata de un juego que requiere un pilotaje muy técnico y un aprendizaje más largo de lo normal.

En nuestro próximo número os ofreceremos una completísima *review* de este magnífico título.

**DE LUCAR**

SUPER NUEVO




**RANKING**

**Después de terminar cada fase tendremos la oportunidad de mejorar nuestro tiempo en la opción de Ranking Mode.**




Hace dos años, mientras esperábamos ansiosos la llegada a nuestro país de la primera de las consolas de 32 *bits* (hablamos lógicamente de ***Saturn***), una recreativa con aires de clásico llegaba al País del Sol Naciente. Este divertido arcade era **SKY TARGET**, tercera secuela de AFTERBURNER. Con una mecánica idéntica a la primera parte, nuestra misión no era otra que la típica *Kill and Destroy*, matar a todo bicho viviente. Los cambios y mejoras que se incluyen son muy interesantes. En primer lugar, se han sustituido los *sprites* por vectores con *texture mapping*, y el juego tiene una mayor apariencia tridimensional. En cuanto a los aviones, además del mítico Tomcat F-14 podremos manejar bestias de la guerra como el Rafale M o el F-15. Otro detalle de agradecer es las inclusión de *final bosses*, que con una apariencia tan extraña como monstruosa intentarán demoler a nuestro querido avioncito. El número de misiones incluidas en el juego no es demasiado alto, pero contamos con la ventaja de que en ciertos momentos podremos elegir el camino que podremos tomar, lo que nos permitirá disfrutar de algunos decorados inéditos y completamente nuevos para nosotros. Al igual que en los últimos lanzamientos de **Sega**, podremos utilizar el *Analog Pad* si lo tenemos, lo que nos facilitará ampliamente el control de nuestro avión. Para los perfeccionistas y




**FASE 1**

**Entre estas islas tan inhóspitas y deshabitadas nos encontramos a Fefo, el gigantesco avioncito aullador.**



# SKY TARGET















**FASE 3**

**Tras un horizonte pintado por un niño de tres meses se oculta esta tumultosa ciudad, lugar ideal para que descubramos lo peligroso que es volar con un F-14 entre altísimos edificios y transitadas callejuelas. La muerte puede esperarte tras cualquier esquina, y más si te llamas Doc.**

**FASE 4**

**¡Qué verde era mi valle! Lástima que la polución, los taxistas en celo, los Directores de Arte y los obreros del piso de De Lúcar empezaron a ensuciar y destrozarlo todo. Menos mal que estoy yo aquí, con mi avioncillo de plástico y papel maché, listo para machacar a todos los indeseables.**








«rompe records» disponemos del ya habitual *Ranking Mode*, con el que podremos visitar las fases que ya hayamos completado con el objetivo de mejorar nuestra puntuación y porcentaje de tiro. Para los más nostálgicos y fanáticos de AFTERBURNER, os contaremos que el juego cuenta con algunas de las melodías que hicieron famoso al arcade del avión, aunque en una nueva versión que nos demuestra la imaginación de algunos músicos de **Sega**. Este juego es, en definitiva, una de las grandes sorpresas que se nos prepara para este verano, y que aparecerá en nuestro país con una diferencia mínima de días respecto al mercado japonés.



**THE PUNISHER**

## FASE 5

**«Por lo menos una vez en la vida deberías ir a ver las montañas rocosas, hijo mío», decía mi padre emocionado contemplando una postal de Salmonerilla de Abajo. Nunca entendí lo que tendrían que ver esas montañas con semejante pueblo de mala muerte, pero aquí estoy, montado en un reactor dispuesto a ver pasar rocas y más rocas ante mí.**

## FASE 6

**Como su nombre indica, ésta es la sexta fase que nos encontraremos en el juego. En ella nos encontraremos un enemigo que parece un redactor de SUPER JUEGOS en la noche del cierre, sediento de sangre de maquetadores e incautos lectores de revistas. Ante tal terrorífica visión, sólo podemos rezar y acabar con ella antes de que termine con nosotros.**

# FERRARI F50




ESTE PURASANGRE DE LA ESCUDERIA DE FERRARI, ES UN FORMULA 1 CON LAS CONCESIONES JUSTAS PARA PODER CIRCULAR POR LA CALLE. SEDUCTOR Y GANADOR.

# FORD GT90



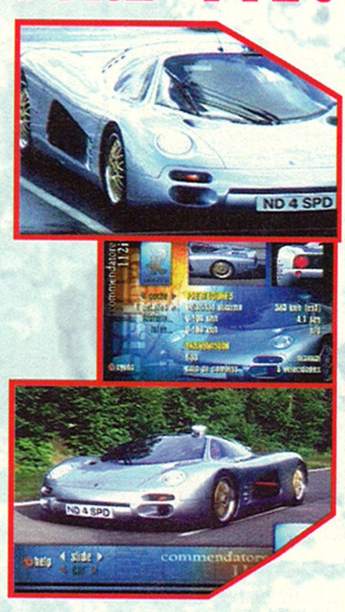

LAS LINEAS DE PERFIL BAJO EVIDENCIAN QUE ESTE COCHE FUE CONCEBIDO POR EL GIGANTE AMERICANO PARA LA VELOCIDAD. SU ASPECTO ES CLARAMENTE AMENAZANTE

# NEED FOR SPEED 2

PlayStation

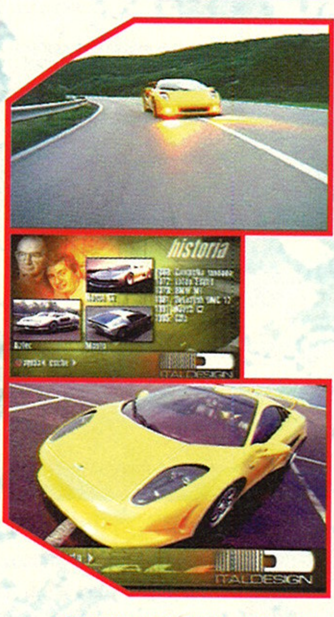



# COMMENDATORE 112i

SU FORMA DE BALA Y SUS ALAS DE GAVIOTA SON SUS PRINCIPALES NOTAS DISTINTIVAS. ESTABLE, AGIL Y DE ELEGANTE DISEÑO, ESTE DEPORTIVO SE CONSTRUYE ARTESANALMENTE.

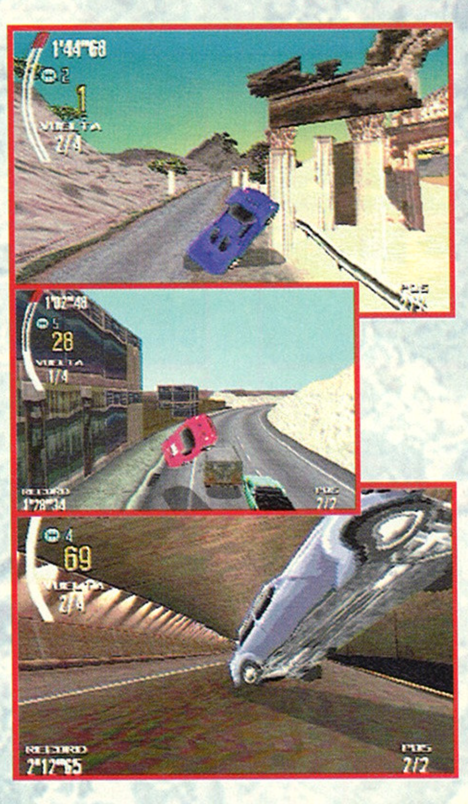
# ITALDESIGN CALA




REPRESENTA LO ULTIMO EN EL DISEÑO Y CONSTRUCCION DE LOS AUTOMOVILES ITALIANOS COMO SUS LINEAS CURVAS Y PRESTACIONES MANIFIESTAN. ROBUSTO Y VELOZ.




## ACCIDENTES





Aunque aún no obra en nuestro poder la versión **PAL** definitiva del juego (por eso no queremos caer en el lamentable error de puntuar un juego que puede variar), ya podemos adelantaros lo que la segunda parte del celebrado THE NEED FOR SPEED nos ofrece. Como es habitual en la saga, el realismo es su principal baza. Este realismo se basa principalmente en dos aspectos. En primer lugar el diseño de los coches, que respresenta hasta el más mínimo detalle del aspecto y cualidades dinámicas de los deportivos y prototipos más deseados del momento. El otro detalle que incide aún más si cabe en el realismo de este simulador es el diseño de los circuitos, auténticas carreteras con su tráfico de fin de semana, cruces y demás elementos típicos de cualquier vía interurbana. Es precisamente eso, el tráfico, lo que hace a este simulador tan especial, ya que es posible toparnos con todo tipo de vehículos, tanto en nuestro carril como en sentido contrario, que van desde un típico todoterreno americano hasta un camión o un autobús escolar. Como os podéis imaginar, las colisiones están a la orden del día, siendo uno de los muchos puntos fuertes del juego. Montones de *intros* con una calidad gráfica incuestionable, posibilidad de modificar el entorno y opciones de carrera, modalidad de dos jugadores simultáneos, hasta 9 cámaras para ver la repetición, y un montón de cosas más os esperan en este **N4S 2**. El mes que viene os analizaremos minuciosamente sus cualidades.

THE SCOPE













## DOS JUGADORES



EL MODO DE DOS JUGADORES SIMULTANEOS SIGUE SIENDO UNO DE LOS PRINCIPALES ATRACTIVOS DE LA SAGA. APENAS PERCIBIREMOS PERDIDAS GRAFICAS.





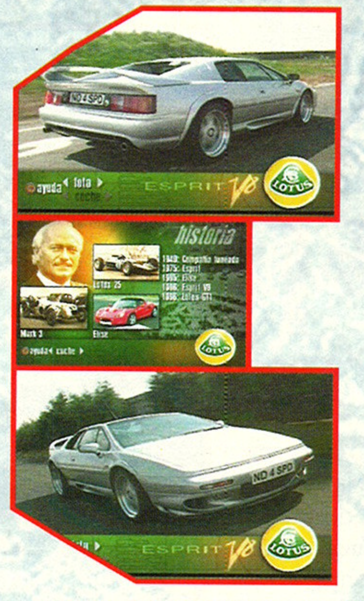
SUPER NUEVO

## JAGUAR XJ220




ESTE ELEGANTE COCHE, TRAS SU ASPECTO AGRESIVO Y ESTILIZADA AERODINAMICA, NO PIERDE EL ESTILO INCONFUNDIBLE DE LA CASA.

## LOTUS ESPRIT V8




ESTE DEPORTIVO DE CALLE ES SILENCIOSO, POTENTE, RAPIDO Y, SOBRE TODO, AGIL. ES UNA DE LAS REFERENCIAS DE LA CATEGORIA.








## LOTUS GT1

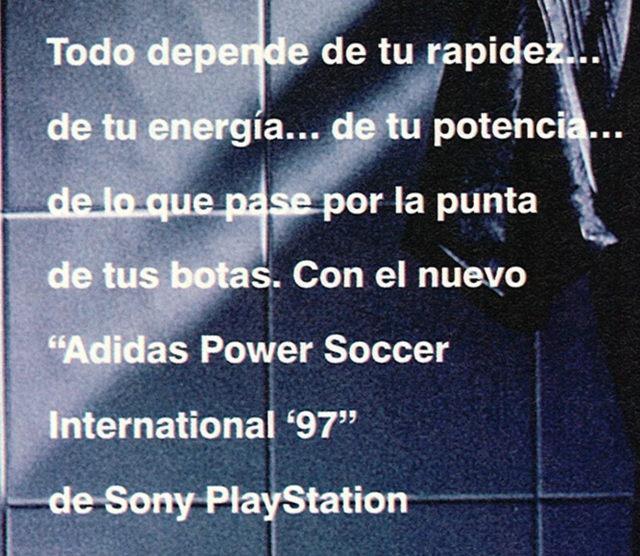



ES LA VERSION DE CARRETERA DE LOS NUEVOS AUTOMOVILES DE LOTUS PARA LAS CARRERAS DE GT. DESTACA POR SU REDUCIDO PESO GRACIAS A SU CHASIS DE ALUMINIO.

## MAC LAREN F1




ES EL COCHE DE PRODUCCION MAS RAPIDO Y CARO DEL MUNDO, E INCORPORA TODAS LAS ULTIMAS TECNOLOGIAS MECANICAS PROVENIENTES DE LA FORMULA 1.



Todo depende de tu rapidez... de tu energía... de tu potencia... de lo que pase por la punta de tus botas. Con el nuevo "Adidas Power Soccer International '97" de Sony PlayStation

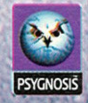
## Ahora estás en la selección Nacional

disfrutarás del mejor juego en tiempo real y en 3D, con equipos reales y jugadores reales de la liga española. Recuerda que ahora todo depende de ti.

## y todo depende de ti.






adidas power soccer international '97

International class. No effort. No competition.



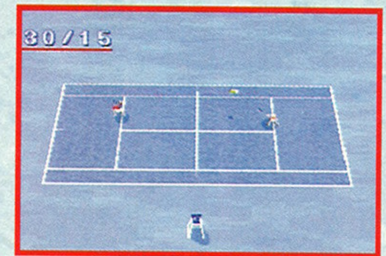

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS




TM




*Por fin podremos disfrutar de este espectacular simulador del deporte de la raqueta.*



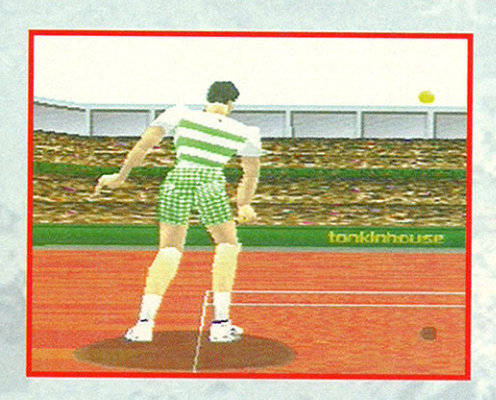


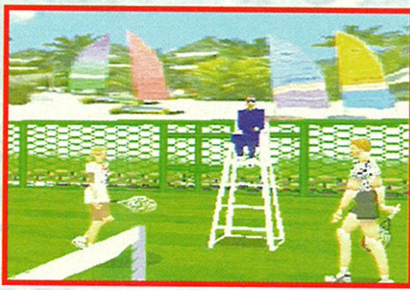






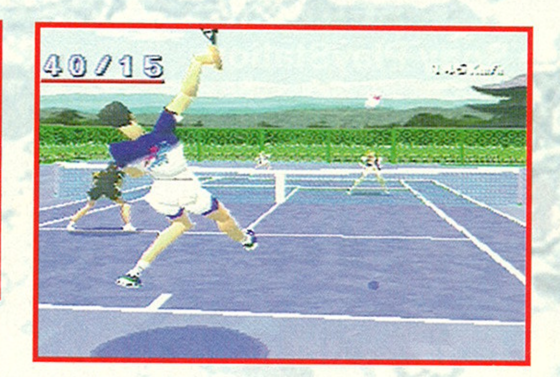








*Destacan los gráficos poligonales y la variedad de cámaras.*




# V TENNIS

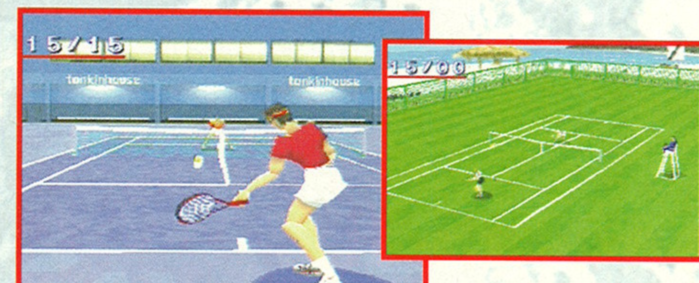
PlayStation



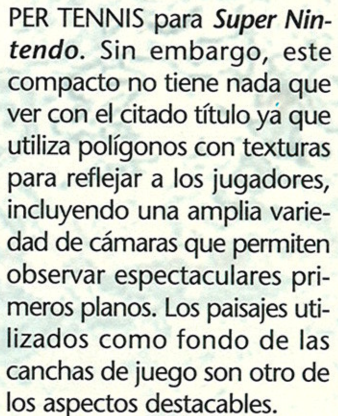

Ha pasado más de un año desde que en **A PIE DE PISTA** ofrecimos una primera aproximación a un, por entonces novedoso, **V TENNIS**. Cuando en la citada sección ya hemos recogido la aparición de la segunda parte en el mercado nipón, **Acclaim** ha decidido a traerlo a **España**. Los creadores del nuevo juego son **Tonkin House**, una de las compañías que ha pasado a los anales de los videojuegos deportivos gracias al impresionante SUPER TENNIS para *Super Nintendo*. Sin embargo, este compacto no tiene nada que ver con el citado título ya que utiliza polígonos con texturas para reflejar a los jugadores, incluyendo una amplia variedad de cámaras que permiten observar espectaculares primeros planos. Los paisajes utilizados como fondo de las canchas de juego son otro de los aspectos destacables.

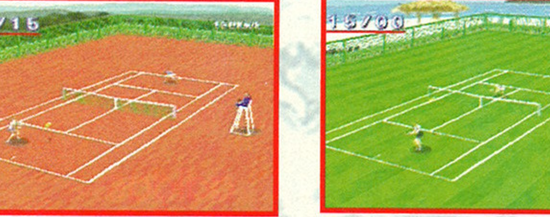
El tenis sigue aumentando su amplio catálogo de títulos para *PlayStation*.

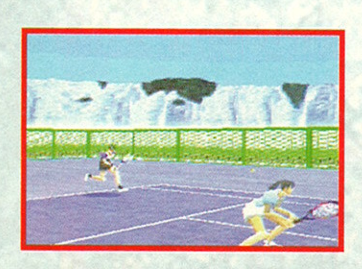
**CHIP & CE**

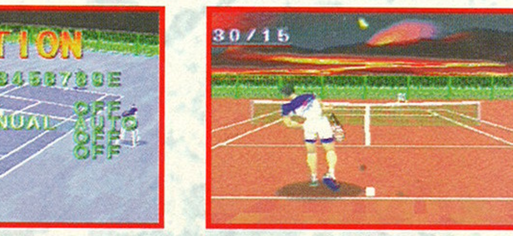




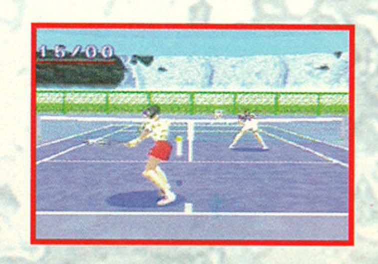









# Viajar al extranjero no es fácil.

# Llamar desde allí, sí. Con España Directo.

**Con España Directo la llamada es atendida en castellano, la paga quien la recibe y es más barata que el cobro revertido.**
Si vas a viajar al extranjero lleva siempre contigo la Guía de Códigos de España Directo.



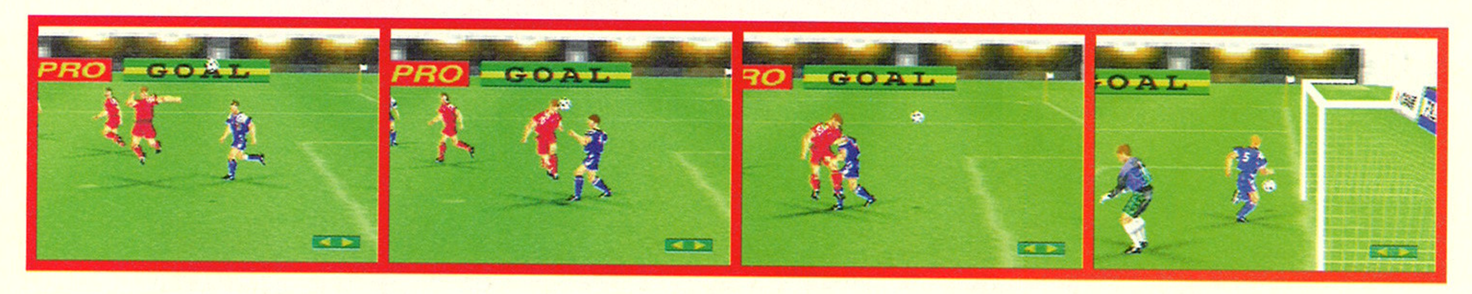

Es la mejor forma de llamar a casa desde el extranjero. Además, tiene el mismo precio a cualquier hora y día de la semana.

Infórmate y pide tu Guía de Códigos en el **900 105 105.**

ESPAÑA DIRECTO



# EL LIDER INDISCUT






Hace un mes llegó a nuestro poder una *beta*, bastante avanzada, de **ISS PRO**, la esperada conversión del increíble J.LEAGUE WINNING ELEVEN'97. Por entonces estábamos absolutamente hechizados y, antes de conectar **ISS PRO** en la consola, nuestro único deseo era que **Konami** hu-







ISS PRO ES EL JUEGO DE FUTBOL QUE MEJOR HA SABIDO REFLEJAR LAS MIL Y UNA SITUACIONES QUE SE PLANTEAN EN CUALQUIER PARTIDO. TODO HA SIDO ESTUDIADO CON EL MAXIMO DETALLE Y EL RESULTADO NO PUEDE SER MAS REALISTA Y ESPECTACULAR.






**En algunas ocasiones aparecen juegos con una calidad tan grande que resulta casi imposible encontrarles un solo fallo. Este es el caso de ISS PRO, un simulador de fútbol antológico ante el que hay que rendirse.**



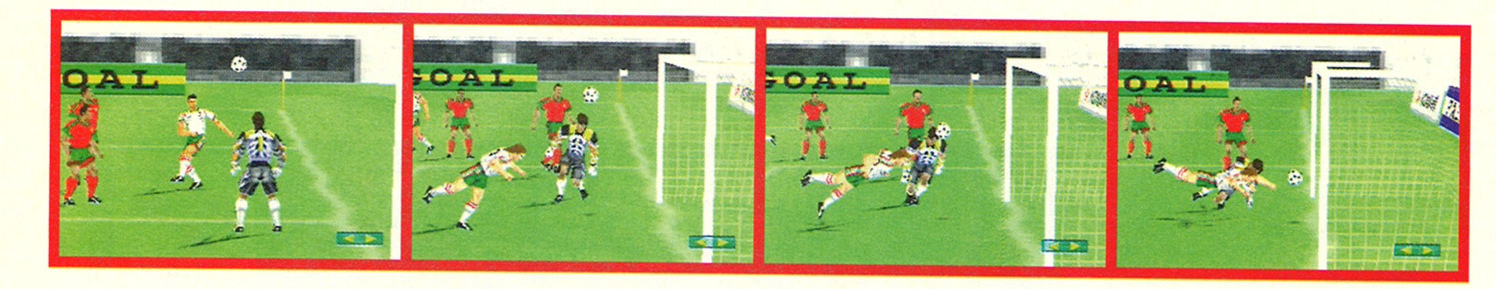

biera respetado integramente las muchísimas virtudes del programa nipón. Y es que en multitud de ocasiones hemos podido comprobar como gran parte del encanto y muchos de los detalles geniales de un juego se han perdido en la adaptación para el resto del mundo. Con la *beta pal* de **ISS PRO** la sorpresa fue tremenda... pero aún ha sido mayor con la versión final. Nuevos tiros en vaselina, nuevos pases al hueco en el más puro estilo **Guardiola**, nuevas rutinas defensivas, nuevos patrones en los porteros que ahora sí son como los de verdad y otras tantas novedosas inclusiones nos estaban esperando.



¡CAMPEONES!

A estos brillantes cambios, que ya apuntamos en la *preview* de hace dos números, **Konami** ha añadido en algunos elementos una mejora substancial en los movimientos en diagonal, y ahora se puede decir que **ISS PRO** cuenta con una mejor animación que en J.LEAGUE WINNING ELEVEN'97. Esto equivale a decir que estamos ante el juego de fútbol más real, espectacular y mejor animado de toda la historia de *PlayStation*. Aunque a más de uno le pueda pare-



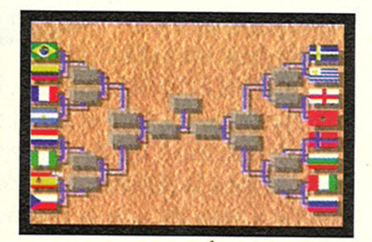


cer exagerado dada la diferencia entre ambos sistemas, su calidad le coloca casi a la altura del increíble INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 de ***Nintendo 64***, al que incluso llega superar en algunos apartados. En el diseño gráfico, por ejemplo, no se le puede poner ningún reparo, ya que **ISS PRO** no ha sufrido ningún recorte drástico en el tamaño de pantalla en su paso al *Pal*, no ha perdido ni un ápice de velocidad e, incluso, se ha añadido una perspectiva más de juego (una posterior) que en la versión japonesa. La rutina de movimiento de balón es impecable, la animación de los jugadores es más perfecta y suave que en J.LEAGUE WINNING ELEVEN'97, las indumentarias de las selecciones nacionales son, sencillamente, geniales y la repetición de los goles una de las mejores que encontra-



HEMOS MEZCLADO IMAGENES SACADAS DIRECTAMENTE DEL JUEGO CON OTRAS, LAS MAS AMPLIADAS Y ESPECTACULARES, DE LA REPETICION DE LOS GOLES. COMO PODEIS VER, CUALQUIERA DE ELLAS PARECE RESCATADA DE UN PARTIDO DE LA TELEVISION.



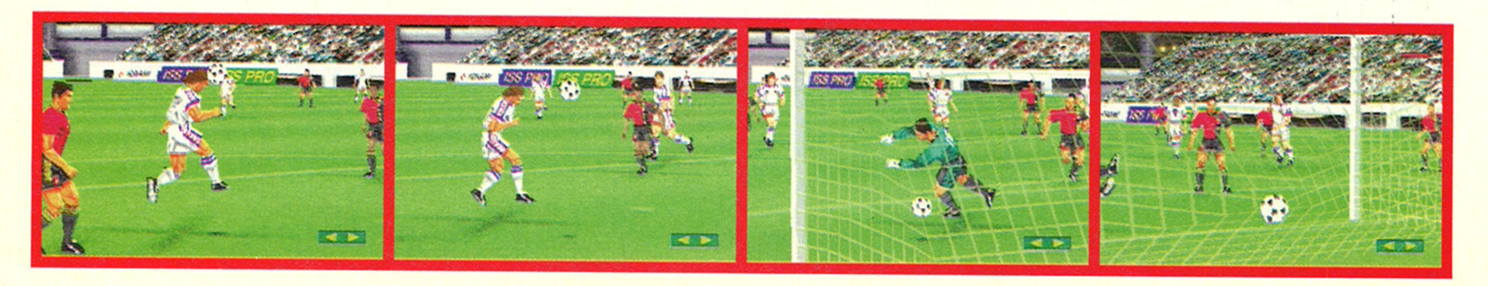



réis en cualquier sistema. En una palabra, el apartado gráfico es modélico. Pero si en algo destaca **ISS PRO** es en lo que todo buen aficionado al género busca en un programa de fútbol: la jugabilidad. Sencillo de manejar como pocos, con la velocidad justa, con in-









## SELECCIONES




## PENALTY




creíbles posibilidades de pase y aperturas y con una tremenda claridad en la visión de juego, **ISS PRO** os trasmitirá como nunca toda la intensidad de estar jugando al fútbol. Si en un solo jugador la cosa resulta apasionante, es en dos jugadores simultáneos contra la máquina donde disfrutaremos de los momentos más intensos, y esto mismo se puede aplicar al clásico *versus* uno contra uno. Si hubiera que buscarle algún «defectillo», apurando muchísimo desde luego, es que tanto el nivel fácil como el medio de dificultad son bastante asequibles.

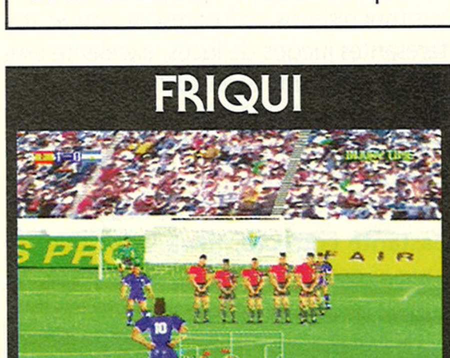
## TACTICAS

Los que llevamos meses con él, habríamos agradecido un nivel duro, uno casi imposible, en el que ganar a la máquina fuera un auténtico trabajo de chinos.

En resumen, **ISS PRO** es, sin duda, el mejor juego de fútbol para ***PlayStation*** hasta la fecha y uno de los tres mejores de todos los tiempos y todos los sistemas. Lo tiene todo: calidad técnica, belleza gráfica, espectacularidad a raudales, realismo casi total y una jugabilidad que pone los pelos de punta. Absolutamente recomendable.

**DE LUCAR**

## FRIQUI



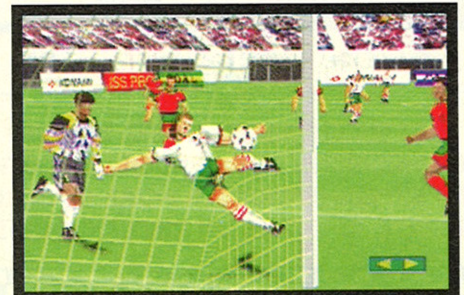

LA BARRERA ESTA BIEN COLOCADA Y LA FALTA ES MUY LEJANA... PERO ZUBI HARA TODO LO POSIBLE PARA QUE SEA GOL.

## TARJETA




EL TRENCILLA DE TURNO HA SORPRENDIDO AL JUGADOR BESANDOSE CON EL LINIER. AMARILLA POR SER SIN LENGUA.









A L P I N E

CORRER SOBRE NIEVE ES UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE. DICEN QUE CHAPISTAS DE MEDIO GLOBO VIENEN CADA AÑO A ESTA PRUEBA PARA CONSEGUIR TRABAJO PARA VARIOS MESES. LOS TORTAZOS SON CONSTANTES.

# DE BOTE EN BOTE

Como dijo Perogrullo, ese gran pensador sin calle en su pueblo, los coches son para rodar. Bueno, así ha sido hasta que ha aparecido RALLY CROSS y los ha hecho volar.

Es posible que **RALLY CROSS** no esté al nivel de los grandes monstruos del género de conducción en ***PlayStation***, el más fuerte de esta consola para muchos. Lo que es innegable es que se trata de un buen juego y que posee algunas peculiaridades por las que ya debería ser incluido entre los diez mejores. Si atendemos al apartado gráfico, **RALLY CROSS** cuenta con una calidad más que notable, tanto en el diseño de los recorridos como en el de sus muchísimos y pintorescos coches. Interesantes juegos de luces, excelente empleo de texturas en el suelo, daños en el vehículo, varias perspectivas de juego muy claras y detalles novedosos como el salpicar de barro y agua, son algunas de sus muchas virtudes. Técnicamente es bastante correcto, tiene velocidad, se mueve con bastante suavidad y sólo se



I S L A N D S

EN LAS ISLAS ENCONTRAREIS BARRO, TIERRA Y ASFALTO, UNA COMBINACION QUE DA MUCHO JUEGO A LOS PILOTOS MAS EXPERIMENTADOS. A PESAR DE SU APARIENCIA INOCENTE, ES UNO DE LOS CIRCUITOS MAS DUROS.



## LOST MINES

UN RECORRIDO MUY BONITO Y TREMENDAMENTE ACCIDENTADO. CONTROLA TU VELOCIDAD EN SUS MUCHAS ZONAS REPLETAS DE BACHES, RECUPERA TIEMPO EN LOS GIROS MAS AMPLIOS Y MUCHO CUIDADO CON LOS CRUCES.




le pueden criticar algunas ralentizaciones esporádicas al pasar las rías. Aunque seis circuitos puedan parecer un tanto escasos, **RALLY CROSS** lo compensa con tres trazados diferentes por recorrido y la posibilidad de correrlos en diferentes sentidos. Todos preferimos que tenga muchas pistas diferentes, pero, en este caso, la solución es bastante buena y más si tenemos en cuenta el progresivo aumento de velocidad y dificultad que nos despistará totalmente en más de una ocasión. En lo que se refiere a la jugabilidad, el modo individual resulta entretenido, pero en varios jugadores es simplemente antológico. Merece la pena comprarse el ***Multitap*** sólo para poder disfrutar de toda la emoción de una carrera con cuatro juga-





## STADIUM

ES EL GRAN FINAL DE FIESTA DE RALLY CROSS. NO ES MUY INTELIGENTE CORRER SIN FRENO PORQUE, ADEMAS DE MUCHOS SALTOS, ESTE CIRCUITO ESCONDE UN SINFIN DE CURVAS CERRADAS APARENTEMENTE SENCILLAS.




## VARIOS JUGADORES





SOLO POR ESTE DIVERTIDISIMO MODO, RALLY CROSS DEBERIA ESTAR CON LOS GRANDES DE ESTE GENERO.



dores simultáneos en la que la velocidad y los detalles son los mismos. Durillo en cualquiera de sus niveles de dificultad, muy técnico a la hora de pilotar y con algunos modos de juego novedosos (como el *Suicide*, en el que parte de los coches corre en dirección contraria), el entretenimiento está más que asegurado.

En resumen, **RALLY CROSS** puede que no alcance el perfeccionismo y brillantez de otros monstruos sobre ruedas, pero lo compensa en temas como la modalidad para varios jugadores, asignatura pendiente de gran parte de títulos de similar temática.

**DE LUCAR**








## Control Station AF

- Nuevo diseño ergonómico para mejor control.
- 8 botones de disparo.
- Disparo automático.
- Pad de 8 direcciones.
- Cable extralargo.

**SONY PlayStation**

## Cable Scart RGB PlayStation

Cable de conexión RGB a Euroconector para uso con SONY PlayStation. Con él puedes mejorar la calidad de imagen en tu televisor. Requiere que el televisor esté equipado con una entrada de Euroconector.

# Juntos para derrotar al enemigo



## Link Cable PlayStation

Cable de enlace para dos consolas. Conecta tu consola con la de un amigo para poder sacar el máximo partido a tus juegos multijugador preferidos. Para uso con SONY PlayStation.



## Explorer

- 6 botones de disparo.
- Disparo automático con botón Turbo.
- Cable extralargo.

**SEGA Saturn**
**SEGA Megadrive**




## Predator Gun

La pistola Predator, con doble conector para Saturn y PlayStation, permite convertir los juegos compatibles con ella en simples paseos triunfales. ¡Apunta, dispara y adiós al enemigo!

- Recarga automática.
- Recarga automática con disparo automático.
- Selección de disparo automático.
- Efecto LED de disparos.
- Ajuste del número deseado de balas.
- Cable extralargo.

**SONY PlayStation**
**SEGA Saturn**



## Action Pad

- 6 botones de disparo.
- Pad de 8 direcciones.
- Modo disparo automático.
- De pequeño tamaño, para un mejor control.
- Cable extralargo.

**PC**
**SEGA Megadrive**
**Super Nintendo**



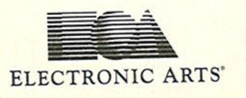







Recomendado para La Jungla de Cristal: La Trilogía™




Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

# RAGE RACER

**El imperio Namco sigue teniendo en la saga RIDGE RACER a su máximo exponente dentro del mundo de la velocidad. Con la tercera entrega vuelve a demostrar que no se limitan a cubrir el expediente, sino que juego a juego incluyen jugosas novedades para que el espíritu «racer» perdure año tras año. Por increíble que parezca, RAGE RACER es la mejor de las tres entregas del mito automovilístico de Namco.**



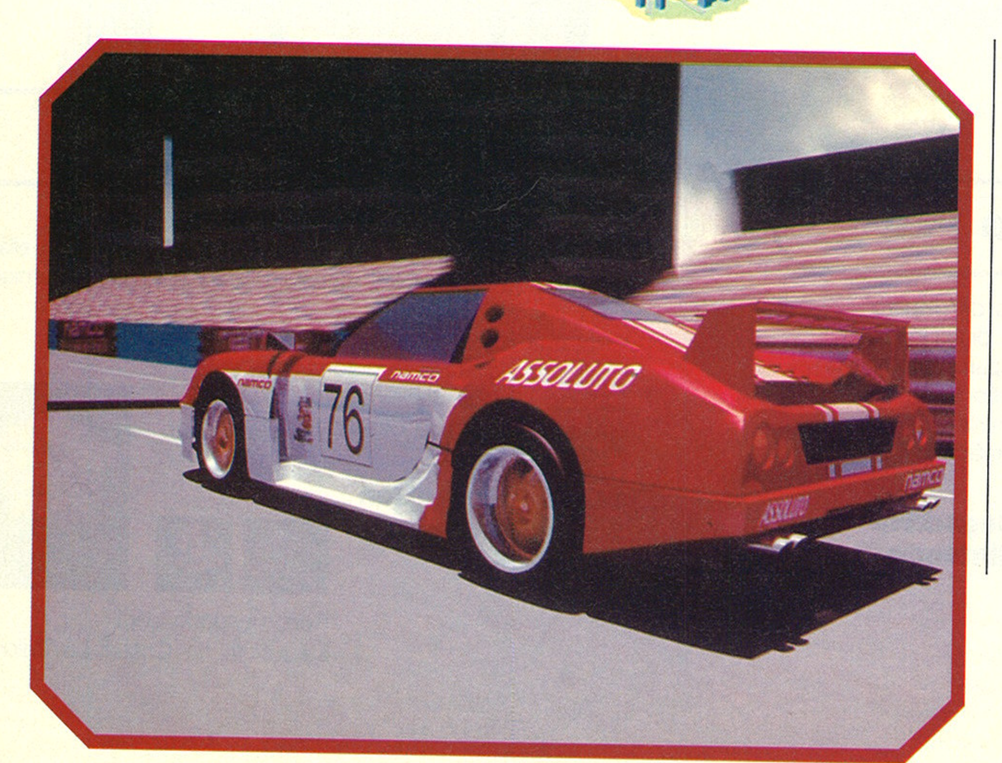




## EXTREME OVAL

**Lo único que cuenta aquí es la velocidad. En este circuito elipsoidal cuenta más la máquina que el hombre.**




PORSCHE CHALLENGE, V-RALLY, RALLY CROSS, NEED FOR SPEED 2... No cabe la menor duda de que el género de la conducción es el que cuenta con mejores juegos en *PlayStation*. **RAGE RACER**, la tercera entrega de **Namco** después del inolvidable RIDGE RACER y el magistral RIDGE RACER REVOLUTION, viene con las alforjas lo suficientemente rebosantes de calidad como para colocar a todos en su sitio. Y es que hasta el momento ningún juego, por muy rimbombante que sea su nombre, ha podido igualar la sensación de aplomo de los coches, de velocidad en las curvas, de intensidad en las carreras

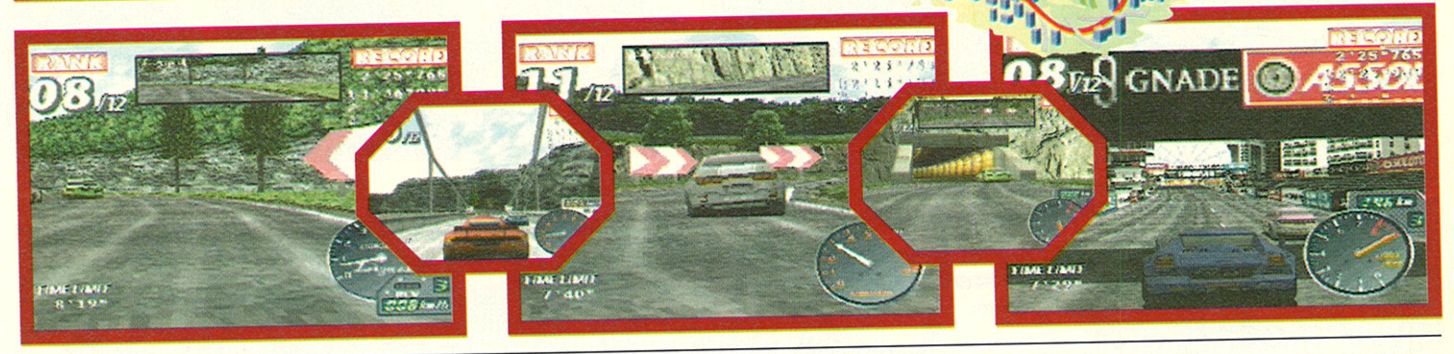






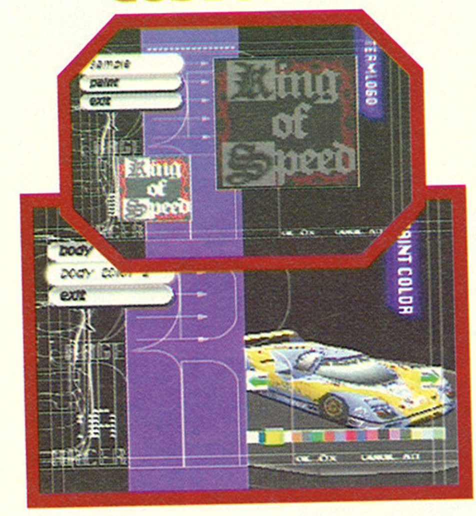
## LAKESIDE GATE

**Al igual que en el resto de circuitos, de izquierda a derecha y de arriba a abajo tenéis los puntos clave de este curvilíneo trazado.**



## CUSTOMIZE






o de equilibrio en el resto de aspectos del juego. Jugar a **RAGE RACER** es estar dispuesto a enfrascarse en una lucha constante contra uno mismo, con la dificultad tan ajustada que avanzar en el juego es un factor directamente proporcional al grado de virtuosismo que sólo con horas de juego podremos llegar a alcanzar. Pero si hay algo que distingue a este **RAGE RACER** de sus ilustres padres es, sin duda, el nuevo concepto de juego, que hace que el poder contar con nuevos coches, algunos de ellos imprescindibles para superar determinados niveles, dependa única y exclusivamente de nuestra pericia y del tiempo que dediquemos a ganar premios. La mecánica de juego es

## INTRO



# ERCER RAGE»

## REPLAY




HIJACK



ISTANTE



PEGASE



GUEPARDO



ACCERON



ERRISO



ESPE







## MYTHICAL COAST

**Salvo tres exigentes curvas, este trazado es el más suave y menos exigente de todos con excepción, claro está, del OVAL.**







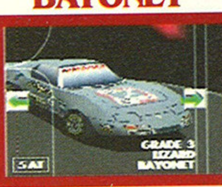

## OVER PASS CITY

**La tremenda «mala leche» de los adversarios es el principal escollo. Practica el adelantamiento en curva.**

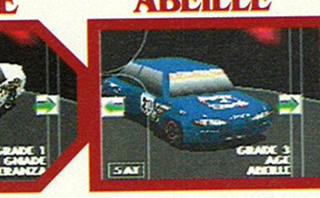
NZA | FATALITA | BAYONET | GNADE | ABEILLE











simple. El juego se divide en 6 diferentes categorías, a las que se accede de una forma progresiva según vayamos superando cada una de ellas. Para ello deberemos finalizar en alguna de las tres primeras posiciones cada uno de los circuitos que componen cada clase. Los circuitos son siempre los mismos, siendo únicamente la velocidad y la «garra» de los contrincantes lo que va aumentando según avancemos en el juego. Se sigue manteniendo el esquema de un sólo circuito y tres diferentes trazados, pero sin embargo, a partir de la tercera categoría, se añadirá uno diferente, el EXTREME OVAL, que al más puro estilo **Indianapolis** consiste en dar vueltas a un circuito elipsoidal pudiendo ir siempre «gas a fondo». Con claras influencias de PENNY RACERS, en **RAGE RACER** también podremos ir comprando motores nuevos a nuestros vehículos, e incluso diseñar el logotipo del *Team* y pintar la carrocería a nuestro antojo. Tampoco se han olvidado de incluir sorpresas, como el *Mirror Mode*, al que accederéis una vez finalizadas todas las categorías del juego.

**RAGE RACER** mantiene vivo el espíritu *«racer»*, incluyendo efectistas novedades pero manteniendo intacta la esencia de la gloriosa saga.

**THE SCOPE**

## MIRROR MODE

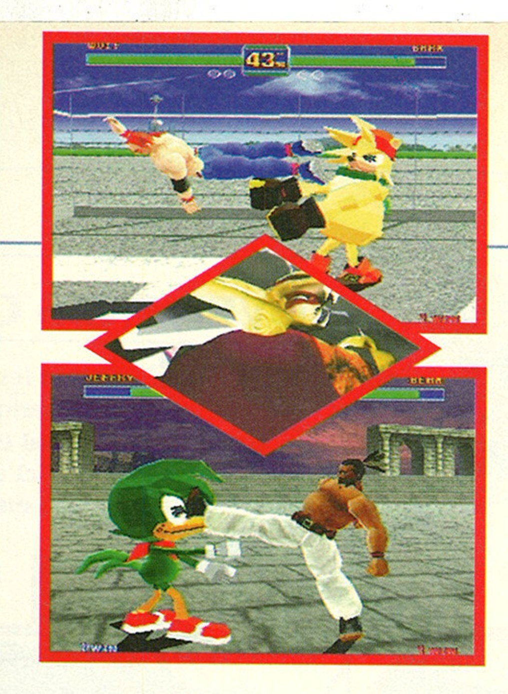








Akira vs Bahn. Parecía increíble que algún día llegáramos a oir tan utópica frase. Sega ha programado el juego con el que muchos de nosotros llegamos sólo a soñar. VIRTUA FIGHTER vs FIGHTING VIPERS, una verdadera explosión de jugabilidad que nos hará sentir toda la fuerza de VIRTUA FIGHTER 3 en nuestra propia consola. «Ready... Fight!»







# TODO





KING OF FIGHTERS lo empezó todo. La simple idea de reunir en un solo juego a varios personajes de programas diferentes hizo estremecer a los seguidores de **SNK** y sus magníficos juegos de lucha. Mas tarde fue **Capcom** con su X-MEN vs STREET FIGHTER y, cómo no, con la aparición estelar de Akuma en la mayoría de sus juegos de lucha. Ahora es **Sega** la que ha unido sus dos mayores estandartes del *3D fighting* doméstico para ofrecernos este **FIGHTERS MEGAMIX**, el cual recoge lo mejor de VIRTUA FIGHTER 2 (aunque con los movimientos de su tercera parte) y FIGHTING VIPERS para regocijo de *segamaniacos* y aficionados a los juegos de lucha. Nada más poner el juego, la calidad de la *intro* dejará boquiabiertos a los usuarios de ***Saturn***, puesto que pocas se han visto con tanta calidad como ésta y, además, a pantalla

## PERSONAJES OCULTOS

El codillo alemán y la palmera de AM#2 tan sólo se podrán elegir con el truco de turno.

# QUEDA EN FAMILIA

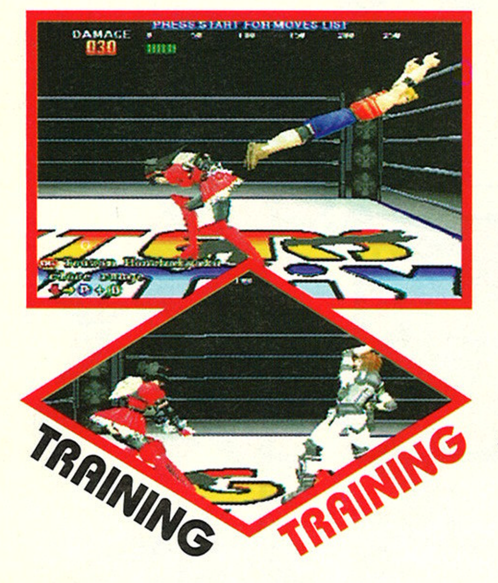


La intro, aparte de ser a pantalla completa, es de una calidad excelente, quizá demasiado parecida a la de TEKKEN 2.

completa. En el menú, más sorpresas: *survival, versus, team battle*, cambio de tipo de juego entre VF y FV, ilustraciones, *hyper mode*, y muchísimas opciones ocultas que iréis descubriendo poco a poco y que os aseguran muchísimas horas de diversión. En la primera partida que juguéis seguramente os dará la impresión de estar jugando a una extraña versión de F. VIPERS, ya que los gráficos, en alta resolución claro está, son algo más parecidos a los de FV que a los de VF 2, cuyos graficos aún no han sido superados por ningún juego de ese estilo para los 32 *bits* de **Sega**. Todos los personajes de ambos juegos estan incluidos en este *mix,* a los que se le suman otros ocultos como el coche de DAYTONA USA, un par de luchadores











de VF KIDS, otros dos de SONIC FIGHTERS, Janet de VIRTUA COP, Rentahero (una especie de superhéroe de **Sega**), Siba (luchador que inicialmente iba a ser incluido en el primer VF), y otros muchos más que irán apareciendo. Ejemplos de esto son un codillo alemán llamado Mr. Meat, o la famosa palmera del logotipo de **AM#2.** Así hasta llegar a la nada despreciable cifra de 32 personajes... por ahora. Además, los luchadores de ambos juegos tienen nuevos movimientos, característica muy notable sobre todo en el caso de los luchadores de VF2, que los tienen todos calcados de su magnífica escuela recreativa, VIRTUA FIGHTER 3, a excepción de un par de ellos, como el impresionante *irish whip* de Wolf, en el que coge al oponente de un brazo y le da vueltas hasta salir despedido. Con respecto a la música y los efectos sonoros, una buena noticia y otra mala, ya que si bien las músicas han sido grabadas en el CD utilizando instrumentos reales, los efectos sonoros, sobre todo las digitalizaciones, son realmente despreciables, de una calidad similar a los de ***Mega Drive***. Como novedad en este tipo de juegos, no hay

SURVIVAL SURVIVAL

## PORTRAIT





***Este menú aparecerá al acabarnos el juego en cada uno de los modos.***









nada que se pueda destacar como realmente curioso u original, tan solo el modo *training*, que os obligará a practicar y practicar para conseguir el tipico *OK* en cada uno de los golpes de los luchadores, eso sí, descontando a los secretos, que no aparecerán en el menú de dicho modo. Como podéis comprobar, las características esenciales para convertirse en un muy buen juego de lucha en 3D las cumple de sobra. Muchísimos movimientos y luchadores, *combos* diversos, varios modos de juego, cientos de secretos y una jugabilidad que cualquier usuario de ***Saturn*** ya debería conocer de sobra, convierten a **FIGHTERS MEGAMIX** en el TEKKEN 2 de **Sega**. Si sois unos verdaderos aficionados a la serie VIRTUA FIGHTER, sobre todo de su tercera parte, estoy seguro de que encontraréis en este **FIGHTERS MEGAMIX** el juego ideal, ya que, teniendo en cuenta que posee una opción para intercambiar el modo de juego entre VIRTUA FIGHTER y FIGHTING VIPERS, podréis jugar a cualquiera de los dos indistintamente y, ya puestos, a los dos eligiendo cada uno de los cursos disponibles. Esperemos que **Sega** o cualquier otra compañía siga uniendo juegos de este tipo, al igual que **Capcom**, que está a punto de lanzar en los recreativos nipones (si no lo ha hecho ya) la segunda parte de su X-MEN VS STREET FIGHTER, llamado MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER. Empezad a soñar...

**DOC**

## FIGHTERS MEGAMIX



| | |
|---|---|
| | SEGA |
| | AM2 |
| MEGAS | CD ROM |
| JUGADORES | 1-2 |
| VIDAS | 1 |
| FASES | 7-9 |
| CONTINUACIONES | INFINITAS |
| PASSWORDS | NO |
| GRABAR PARTIDA | OPCIONES+RECORDS |

### GRAFICOS — 89
Animados increíblemente y mostrados en alta resolución, aunque sin llegar a la brillantez y el detalle de los de VF2. Gran cantidad de luchadores.

### MUSICA — 90
Todas compuestas con instrumentos reales pero, por desgracia, demasiado cortas debido a la gran cantidad de personajes disponibles.

### SONIDO FX — 76
Variados, aunque las digitalizaciones son de una calidad realmente lamentable. En muchos momentos parecerá que escuchamos una Mega Drive.

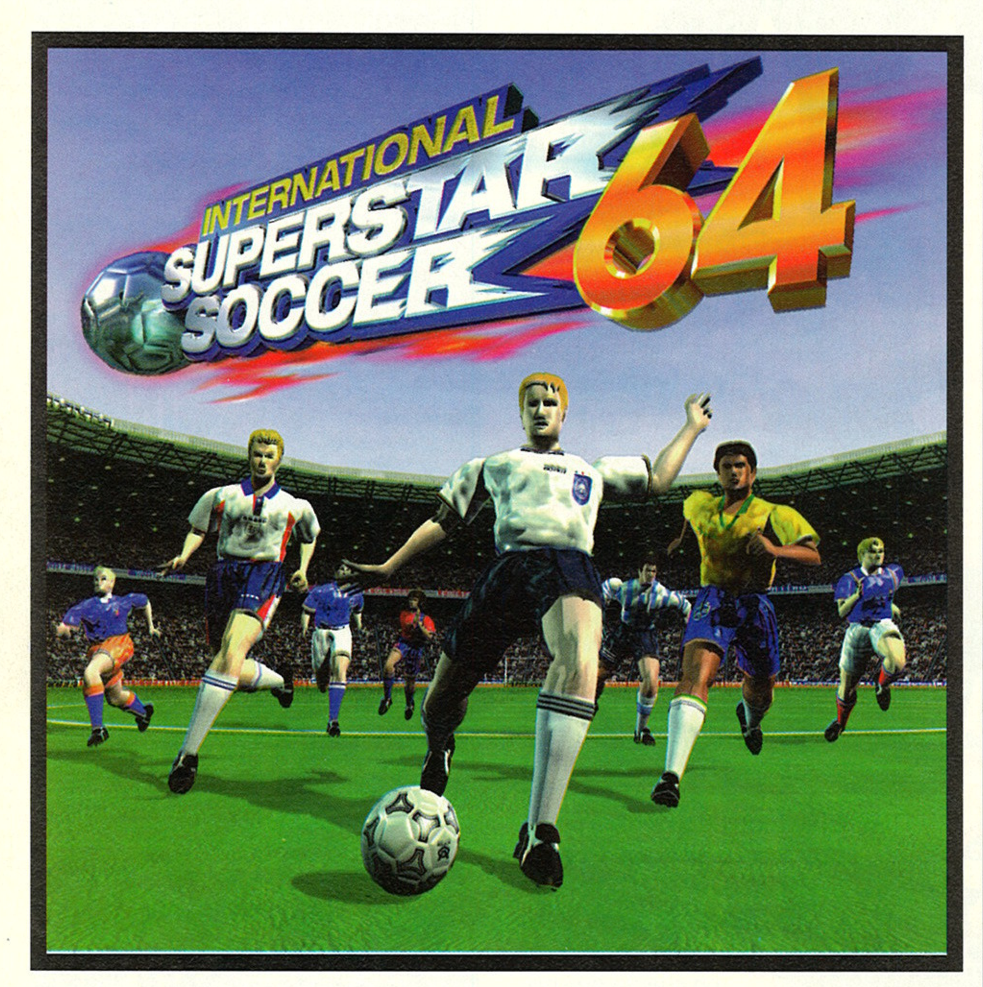
### JUGABILIDAD — 94
Aparte de lo que supone unir dos juegos tan adictivos y jugables, lo mejor de todo es poder usar los movimientos de VF3 en nuestra consola.

### GLOBAL — 91
Los gráficos son algo peores que los de VF, aunque la jugabilidad, sobre todo teniendo en cuenta que los luchadores de ambos juegos tienen nuevos movimientos, es claramente superior. La cantidad de secretos, trucos y personajes ocultos os mantendran pegados a FIGHTERS MEGAMIX durante mucho tiempo.

+ Que los personajes de VF tengan todos sus golpes sacados de VIRTUA FIGHTER 3.

− Aunque tiene el mérito de estar casi a pantalla completa, el juego es un 20% más lento que el japonés.

**Konami vuelve a revolucionar el mundo de los videojuegos con el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos. Calidad gráfica, gran variedad de opciones y, sobre todo, una jugabilidad a prueba de bombas dan cuerpo a un cóctel explosivo capaz de modificar los conceptos clásicos del deporte rey.**




La primera versión de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER para ***Super Nintendo*** supuso una auténtica revolución en los simuladores de fútbol. La clave fue unir la espectacularidad de la serie FIFA con la jugabilidad de SENSIBLE SOCCER, creando uno de los títulos bandera de **Konami**. Tras diferentes versiones para los 16 *bits* de **Nintendo** y **Sega**, la mencionada saga dio el salto a los 32 *bits* y ahora se dispone a hacerlo a los 64. El nuevo cartucho es una conversión del aparecido en el mercado japonés bajo el título PERFECT STRIKER, en el que se han sustituido los equipos de la **J.League** por 36 selecciones nacionales. Simplemente por emplear el título INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER se plantea el interrogante de si será capaz o no de mantener la calidad de la que hacen




# LA M

gala sus antecesores. Muchas veces la conversión de un programa para un soporte con mayor capacidad supone sólo una pequeña mejora del original. En otras ocasiones la nueva entrega lleva implícito un cambio total que hace que lo único en común entre los dos juegos sea el título. En este caso se ha realizado una completa renovación técnica, pero se mantienen las líneas básicas de su antecesor. Entre los aspectos conservados hay







C




A




M








## Celebración



No hay duda que el gol es la salsa del fútbol. Para dejarlo muy claro, Konami no duda en ofrecernos una impresionante variedad de celebraciones.

que citar las mismas melodías y la perspectiva lateral, aunque es posible utilizar tres ángulos y el mismo número de *zooms* (lo que permite 9 combinaciones diferentes). También se mantiene el sistema para reflejar el cansancio (mediante esferas de diferentes colores), y los mismos nombres ficticios de los jugadores. Como ocurría en las versiones niponas para ***Super Nintendo*** y ***PlayStation***, esta carencia puede subsanarse con el editor. Sin embargo, no se trata de un editor cualquiera ya que, como novedades, permite establecer las características técnicas de los jugadores y elegir su aspecto físico entre 32 rostros distintos. El último apartado, aunque habitual en los simuladores de baloncesto, sólo se ha utilizado dentro del futbol en



# EJOR JUGADA







A





R





A











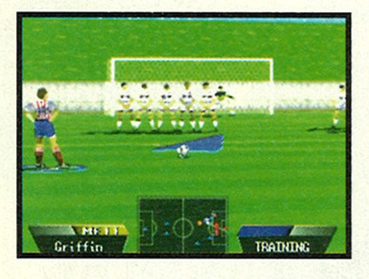






El juego duro es castigado por los colegiados a base de tarjetas. La severidad de los árbitros depende de la asignación realizada por la computadora en cada partido.

















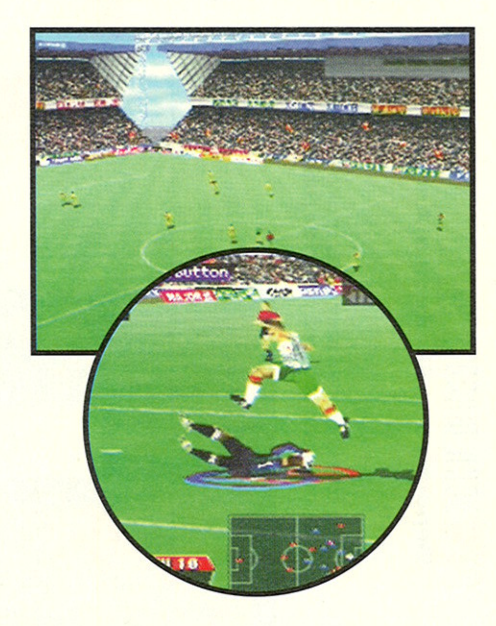


SENSIBLE SOCCER, limitándose a fijar los colores de piel y pelo. Los polígonos con texturas utilizados para reflejar los jugadores son la mejor demostración de la capacidad técnica de esta consola.

La velocidad de los jugadores está perfectamente adaptada a los desplazamientos de balón, logrando un efecto completamente real. A pesar de que cada uno de los botones supone una acción diferente, es bastante sencillo hacerse con el control de una forma prácticamente intuitiva. La unión de perfección gráfica y sencillo control logran una impresionante jugabilidad, poniendo de manifiesto la capacidad de **Konami** para explorar las posibilidades del soporte de **Nintendo** en un corto periodo de tiempo. Los penaltis suponen otra novedad al incorporar dos cursores para controlar tanto la dirección del disparo como el portero, haciendo muy sencillo detener las penas máximas. En las opciones no se realiza una demostración de poderío, aunque las incluidas cubren las necesi-



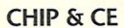






dades básicas de los simuladores de fútbol. Así pueden citarse una considerable variedad de posibilidades estratégicas y tácticas, cinco estadios e idéntico numero de niveles de dificultad. En las competiciones tampoco puede reprocharse nada, ya que además de liga y copa aparecen los ya típicos escenarios (remontadas basadas en partidos reales), y un modo práctica. En este último se pueden practicar corners y faltas, pero desaparece la competición de habilidad incluida en los programas de ***Super Nintendo***. Una vez más se pone de manifiesto la capacidad de **Konami** para aprovechar el potencial de una consola en un corto espacio temporal. La impresión es que este cartucho se adelanta a su tiempo, y que tardará bastante en aparecer otro juego que supere al que actualmente es el mejor simulador de futbol del mercado y, por qué no decirlo, de la historia del entretenimiento audiovisual.













## 10 PLAYSTATION

1 PORSCHE CHALLENGE =
**Conducción ◆ SCEE**
Ni la joya deportiva de **Konami** ni sus dos nuevos rivales de conducción logran hacer sombra a la obra maestra de **SCEE**. Un pedazo de juego.

2 ISS PRO NOVEDAD
**Derportivo ◆ Konami**

3 SOUL BLADE ↓
**Beat'em-up ◆ Namco**

4 TEKKEN 2 ↓
**Beat'em-up ◆ Namco**

5 RESIDENT EVIL ↓
**Aventura ◆ Capcom**

6 RAGE RACER NOVEDAD
**Conducción ◆ Namco**

7 RALLY CROSS NOVEDAD
**Conducción ◆ SCEE**

8 BROKEN SWORD ↓
**Aventura Gráfica ◆ Revolution**

9 SUIKODEN ↓
**RPG ◆ Konami**

10 TOMB RAIDER ↓
**Aventura ◆ Core Design**

## 10 SATURN

1 TOMB RAIDER =
**Aventura ◆ Sega**
Un buen aluvión de novedades, que sin embargo no logran desbancar al genial juego de **Core** de la supremacía de los 32 *bits* de **Sega**.

2 DARK SAVIOR ↑
**Action RPG ◆ Sega / Climax**

3 FIGHTERS MEGAMIX NOVEDAD
**Beat'em-up ◆ Sega**

4 NIGHTS

**EL MAS VIBRANTE**



STARFOX 64 ◆ NINTENDO 64

**PARA HINCARLE EL DIENTE**



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT ◆ PSX

**EL MAS REAL**

ISS 64 ◆ NINTENDO 64

## 5 GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND 2 =
**Plataformas ◆ Nintendo**

2 MONSTER MAX =
**Filmation ◆ Titus / Rare**

3 LUCKY LUKE =
**Plataformas ◆ Nintendo**

4 KING OF FIGHTERS´95 =
**Beat´em-up ◆ SNK**

5 WAVE RACE NOVEDAD
**Conducción ◆ Nintendo**

## 5 GAME GEAR

1 SONIC LABYRINTH =
**Plataformas ◆ Sega**

2 ARENA =
**Shoot'em-up ◆ Sega**

3 TAILS ADVENTURES =
**Plataformas ◆ Sega**

4 TINTIN EN EL TIBET ↑
**Plataformas ◆ Infogrames**

5 JOHN MADDEN 96 ↓
**Deportivo ◆ Electronis Arts**

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.

Arcade ◆ Sega

5 BUG TOO! ↓
Plataformas ◆ Sega / Realtime

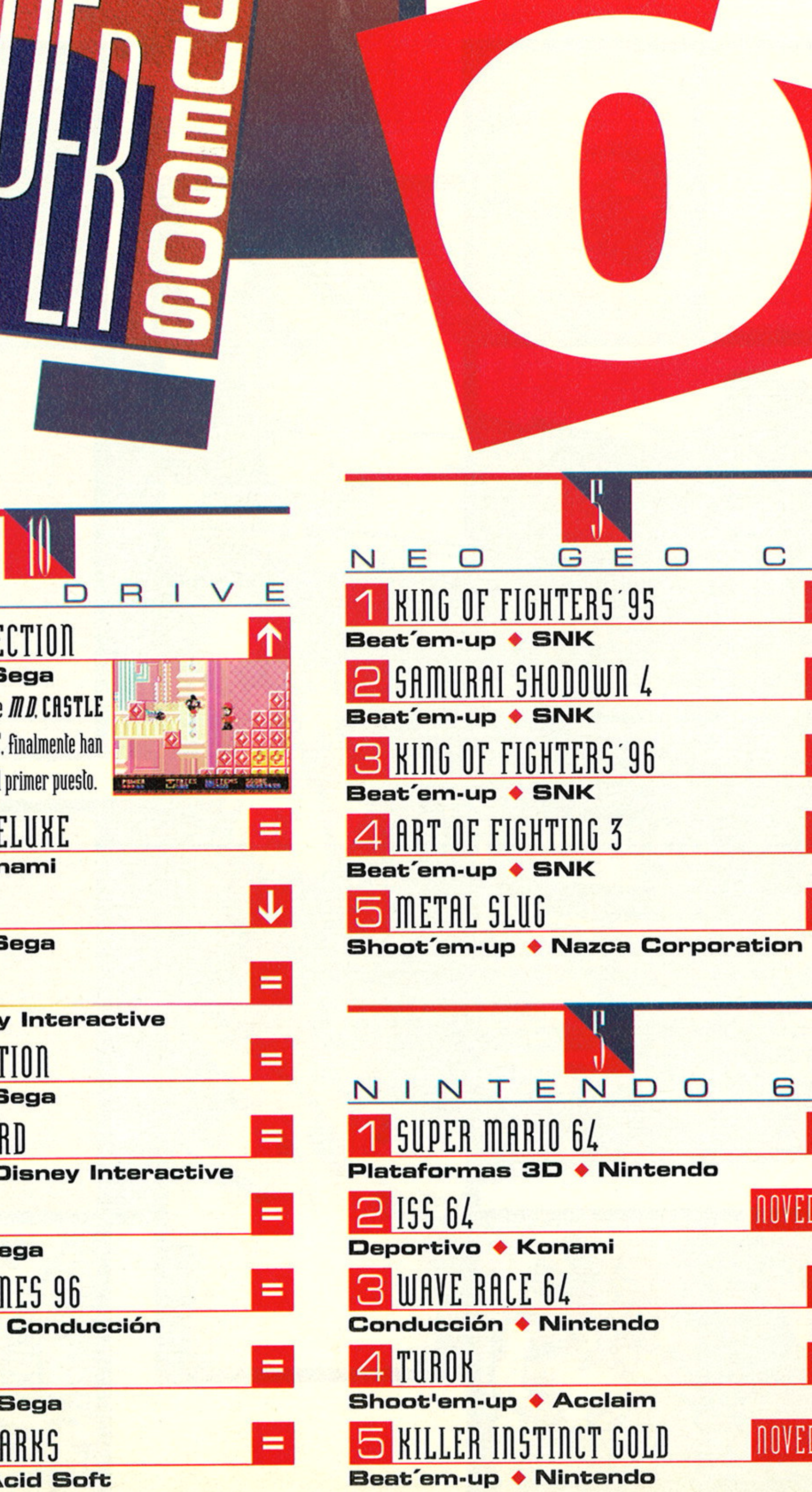
6 SHINING THE HOLY ARK NOVEDAD
RPG ◆ Sega

7 STREET FIGHTER ALPHA 2 ↓
Beat'em-up ◆ Capcom

8 MANX TT SUPERBIKE ↓
Conducción ◆ Sega / Psygnosis

9 FIFA 97 ↓
Deportivo ◆ Electronic Arts

10 SEGA AGES ↓
Clásicos ◆ Sega




## 10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo
El reinado de Mario en la lista de *Super Nintendo* parece imbatible. Ni siquiera el soberbio RPG de Enix ha logrado desbancar a Yoshi y Cía.

2 DK COUNTRY 3 =
Plataformas ◆ Nintendo

3 KIRBY'S FUN PAK =
Plataformas ◆ Nintendo-Hal

4 TERRANIGMA =
Action RPG ◆ Enix

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ◆ Capcom

6 I.S.S. SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

7 TETRIS ATTACK =
Puzzle ◆ Nintendo

8 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

9 WINTER GOLD =
Deportivo ◆ Nintendo

10 LOST VIKINGS 2 NOVEDAD
Plataformas ◆ Virgin

## 10 MEGA DRIVE

1 DISNEY COLLECTION ↑
Plataformas ◆ Sega
Dos títulos míticos del catálogo de MD, CASTLE OF ILLUSION y QUACKSHOT, finalmente han conseguido desbancar a Sonic del primer puesto.

2 I.S.SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

3 SONIC 3D ↓
Plataformas ◆ Sega

4 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney Interactive

5 SEGA COLLECTION =
Plataformas ◆ Sega

6 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Disney Interactive

7 COMIX ZONE =
Beat'em-up ◆ Sega

8 MICROMACHINES 96 =
Codemasters ◆ Conducción

9 VECTORMAN =
Shoot'em-up ◆ Sega

10 SUPERSKIDMARKS =
Conducción ◆ Acid Soft

## 5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS´95 =
Beat´em-up ◆ SNK

2 SAMURAI SHODOWN 4 =
Beat´em-up ◆ SNK

3 KING OF FIGHTERS´96 =
Beat´em-up ◆ SNK

4 ART OF FIGHTING 3 =
Beat´em-up ◆ SNK

5 METAL SLUG =
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

## 5 NINTENDO 64

1 SUPER MARIO 64 =
Plataformas 3D ◆ Nintendo

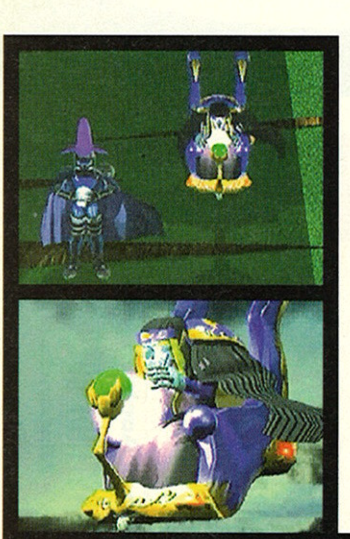
2 ISS 64 NOVEDAD
Deportivo ◆ Konami

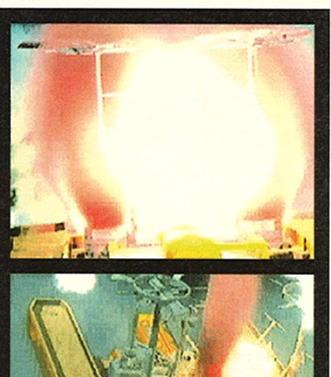
3 WAVE RACE 64 ↓
Conducción ◆ Nintendo

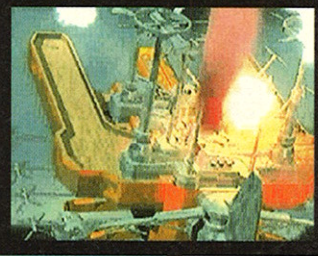
4 TUROK =
Shoot'em-up ◆ Acclaim

5 KILLER INSTINCT GOLD NOVEDAD
Beat´em-up ◆ Nintendo

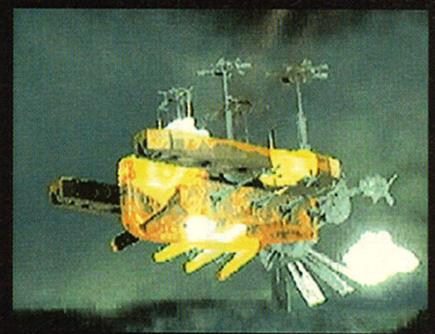


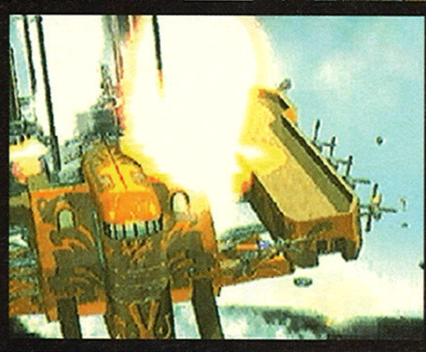













El octavo capítulo de la saga «*Shining*» es el sexto juego de rol que aparece para **Saturn** en nuestro país, por lo que los usuarios de la consola de **Sega** no pueden tener ninguna queja por la falta de juegos de este género, ya que están bastante bien servidos. El argumento del juego, al igual que sucedía con las otras partes, no tiene nada que ver con los anteriores, y su único punto en común es que sucede todo en el mismo mundo. La saga ha tenido incluso variaciones en lo que al tipo de juego se refiere. La primera parte, SHINING IN THE DARKNESS, seguía los cánones clásicos del típico *RPG* de exploración; los SHINING FORCE eran muy similares a los *RPG* de tablero y SHINING WISDOM era un *Action-adventure* en toda regla. Entonces, ¿qué tipo de juego es la parte de la que hoy nos ocupamos? Pues bien, se le podría considerar una continuación de SHINING IN THE DARKNESS, puesto que el desarrollo del juego es completamente igual a éste, lo que significa que se desarrolla en primera persona, y que deberemos recorrer cuevas, mazmorras y laberintos eliminando a los enemigos y so-

**LA SAGA DE RPG CON MÁS CAPÍTULOS DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO VUELVE AL ATAQUE PARA REGOCIJO DE LOS FANATICOS DEL ROL**

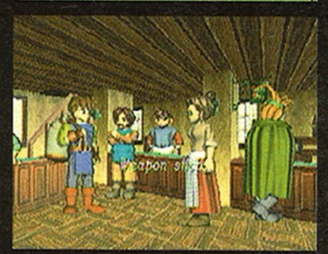






La extensión del mapa que veis aquí os dará una idea del camino que os espera.







Para acabar con algunos fieros enemigos, lo mejor es ir bien preparado.




DESIRE DUNGEON

DESIRE VILLAGE

ENRICH DUNGEON

# HAGASE LA LUZ



El aspecto amenazador de algunos enemigos delata su alta peligrosidad.

lucionando enigmas. A pesar de su similitud con el primer título de la saga, las mejoras han sido muchas y muy abundantes. En primer lugar, los gráficos son impresionantes, y algunos lugares son auténticamente bellos, siendo posiblemente los más bonitos que hemos visto en un juego de este estilo. El desplazamiento por los escenarios se parece mucho más a los antiguos *RPG* tipo DUNGEON MASTER que a un DOOM, ya que no giraremos en 360 grados sino de 90 en 90 grados, y de la misma manera avanzaremos a pasos. Esta es la causa de que parezca que el juego va a tirones, pero no es así, ya que este des-




Gracias a este mapa, será practicamente imposible perdernos en las cavernas.




SAGA SHINING

La saga «*Shining*» está compuesta por **Shining in the Darkness** de Climax, los seis títulos de **Shining Force**, **Shining Wisdom** y **Shining the Holy Ark** de Sonic Software Planning.

FOREST OF ABORIGINE

plazamiento es muy suave. El sonido, cómo no, está a la altura de los mejores juegos de rol, tanto es así, que al igual que sucedía con sagas como FINAL FANTASY, se ha editado en **Japón** un CD con todas las melodías del juego. Pero aparte de las mejoras técnicas, nos encontramos con algunas variantes en el desarrollo del juego. Los combates son como todos los de este tipo de juegos, es decir, que se desarrollan por turnos, y en ellos podremos contemplar las magias y ataques que emplean nuestros personajes, que dicho sea de paso, resultan visualmente espectaculares. En estas batallas, además, los enemigos nos dejaran huir en más de una ocasión, algo que resultaba casi imposible en los juegos de ese estilo, y de la misma manera también huirán ellos si se sienten amenazados. Por si todo esto fuera poco, también dispondremos de la ayuda de hadas y duendes que emplearan sus benditas artes para restar energía a los bichos y seres malignos. Si estáis impacientes por un poco de acción «rolera» de calidad, ya no debéis esperar más. Es una buena oportunidad.

**THE PUNISHER**



Se

oye el

chirrido

de las

zapatillas,

la pelota

golpea

tu mano.

El sudor

corre por

tu frente

y sientes

la presión.

Tu equipo

depende de ti.

**Y todo sin salir**

**de tu habitación.**






Con el nuevo **"TOTAL NBA 97"** de **SONY PLAYSTATION** vas a sentir toda la pasión del baloncesto en tu casa. Podrás practicar tapones, cintas y mates en compañía de los mejores y más duros jugadores del mundo. Tú estarás en boca de los mejores comentaristas deportivos del mundo. Y todo sin moverte de tu habitación.

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

Exclusiva para PlayStation.

Edición limitada con presentación especial. Resérvalo ya.

**NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS**




TM

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

PRACTICE




TEAM



TOURNAMENT




TRAINING




EL PRIMER TORNEO KILLER INSTINCT FUE TODO UN EXITO EXCEPTO PARA SU ORGANIZADORA, ULTRATECH, QUE FUE DESTRUIDA. AHORA, LOS LUCHADORES CONVOCADOS EN EL SEGUNDO TORNEO NO TRATAN DE HUNDIR NINGUNA OTRA MALVADA EMPRESA, TAN SOLO ESTAN SEDIENTOS DE SANGRE Y DE VICTORIA...

STARTER




LINKER




SUPER LINKER




LINKER




S. FINISHER




# BASICO INSTINTO

T.J. Combo, el boxeador expulsado del circuito mundial de boxeo por tener los brazos reforzados cibernéticamente, vuelve a inscribirse al torneo junto a todo el elenco de luchadores que hizo las delicias de aficionados a las recreativas gracias al primer proyecto «*Ultra 64*»: KILLER INSTINCT. **KILLER INSTINCT GOLD** se puede considerar prácticamente una conversión a ***Nintendo 64*** de la recreativa K.I.2, la cual tenía todos sus gráficos rediseñados pero seguía conservando el espiritu y la jugabilidad característica de la primera parte. Además de los gráficos, uno de los cambios más notables ha sido la sustitución de Riptor, Cinder y Chief Thunder por Tusk, Kim Wu y Maya y la inclusión de nuevos gol-



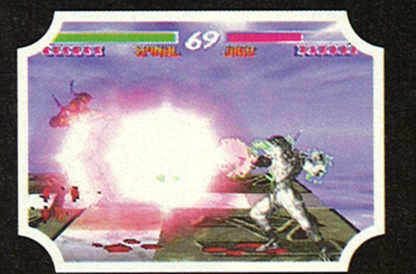








## ESCENARIOS





## T.J. COMBO



## JAGO




## B. ORCHID



## GLACIUS




pes especiales y más del doble de técnicas y *combos*. Esta vez nuestra principal tarea no será destruir los inmensos laboratorios de Ultratech Technologies, creadores de Fulgore, sino ganar el torneo y vencer al mismísimo Gargos, que sustituye al grandioso demonio Eyedol del primer KILLER INSTINCT. La principal baza adictiva de **K. I. GOLD** no radica en acabarnos el juego con todos los personajes, sino en conseguir el mayor número de golpes por *combo* de cada luchador, que oscila entre los 70 y los 90 golpes, y suele implicar el hacer unos 10 o 12 movimientos especiales seguidos de un renovado y espectacular *ultra combo*. Al igual que en el primer KILLER, la técnica de lucha se basa principalmente en el *combo* (combinaciones de golpes encadenados), aunque esta vez tendremos muchas más posibilidades para hacerlos. Por ejemplo, podremos acelerar o ralentizar la velocidad de los *finishers* (*ultra combos* incluidos), utilizar en medio del *combo* algún movimiento especial que consumirá cierta cantidad de energía para los Supers, etc. Al contrario de como ocurría en la recreativa, todos los escenarios del juego estan realizados en 3D, y dependiendo de hacia donde nos movamos o qué hagamos durante el combate, el plano de juego girará como si de un juego de lucha en 3D estilo TEKKEN se tratase, haciendo uso -cómo nodel omnipresente *anti-alia-*

## SABREWULF




## FULGORE




## SPINAL




## MAYA




## TUSK




## KIM WU




# U L T I M A T E S

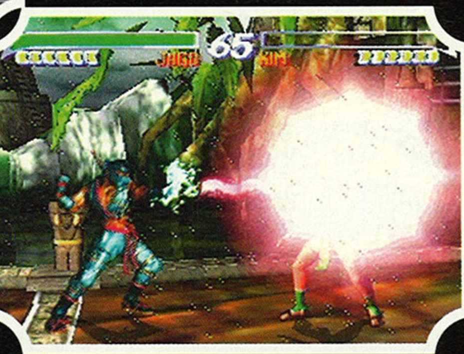






AL IGUAL QUE EN LA FAMOSA SERIE MORTAL KOMBAT, PODREMOS ACABAR CON NUESTRO CONTRINCANTE CON UN MOVIMIENTO ESPECIAL QUE DESTROZARA LITERALMENTE A NUESTRO OPONENTE OFRECIENDO UN BONITO EJEMPLO DE LO QUE SIGNIFICA GORE EN UN VIDEOJUEGO. ESTA VEZ EL ZOOM TAMBIEN CUMPLE SU MISION.





*sing* y logrando así un sorprendente efecto nunca visto en un juego de este tipo. Muy al estilo MORTAL KOMBAT, aparte de vencer al enemigo utilizando el típico *ultra combo*, el cual en esta versión ***N64*** la cámara se acerca a los personajes, podremos optar también por destrozarlo con *ultimates*, una bestiada muy parecida a un *fatality*, de los cuales cada personaje tiene dos. Nada más empezar a jugar, sobre todo si no habéis jugado antes a cualquiera de los dos KI, lo mejor que podéis hacer es entrar en el modo *training*, en el que un asno que levita os enseñará a hacer desde el golpe especial más simple hasta la mejor manera de combinar utilizando

# U L T R A





AL CONTRARIO DE COMO OCURRIA EN LA MAQUINA, EN LA CUAL ERAN TAN SOLO UNA RAPIDA SUCESION DE GOLPES, LOS ULTRAS HAN SIDO MEJORADOS SORPRENDENTEMENTE, INCORPORANDOSE UN SUAVE ZOOM NADA PIXELADO PARA MOSTRARNOS CON TODO DETALLE LA INCREIBLE PALIZA PROPINADA AL POBRE CONTRARIO.











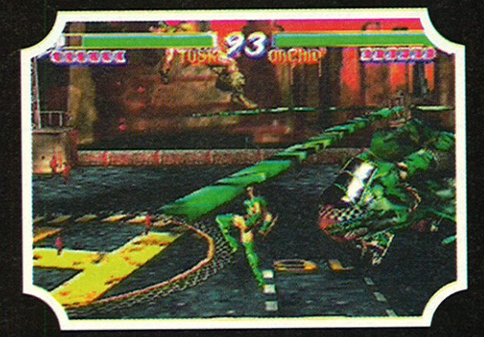


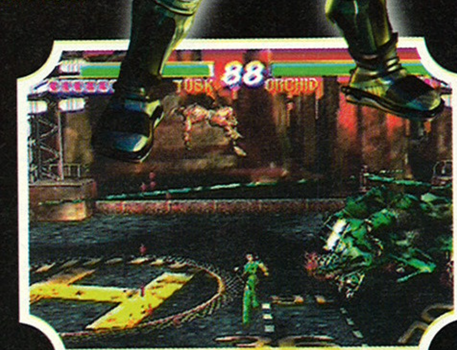





## ZOOM







EN ESTAS TRES PANTALLAS PODEIS OBSERVAR COMO ACTUA EL POTENTE ZOOM APLICADO A ESTE KILLER I. GOLD.

los *auto doubles* y los *super linkers*. Una de las diferencias más notables con respecto a la recreativa ha sido la exclusión del *FMV* sustituyéndolo por unas vistosas secuencias (aunque no tanto como el *Full Motion Video*) mezclando *sprites* con imagenes en 3D para los finales. **KILLER INSTINCT GOLD** os hará jugar en todos los modos de dificultad, ya que dependiendo del nivel, aparecerán en el menú diferentes listas de opciones, permitiéndoos desde poder hacer *combos* infinitos (evitando que el oponente caiga al suelo) hasta desactivar el movimiento de cubrirse, haciendo el juego harto difícil. Seguramente la primera vez que juguéis os sorprenderéis de cómo **Nintendo** ha sabido plasmar perfectamente en 96 megas (la máquina incluía un disco duro) todas las delicias que hicieron de la recreativa una verdadera maravilla, sin olvidar por supuesto novedades como los efectos de luz, el *zoom* en los *ultra combos*, etc... Esperemos que **Nintendo** se decida a programar la primera parte de este juego, la cual supuso un radical cambio en el concepto de la lucha incluyendo todo tipo de originales novedades como el *ultra combo*, cuyo grito del comentarista recordaremos siempre.



**DOC**







| | |
|---|---|
| NINTENDO | |
| RARE | |
| MEGAS | 96 |
| JUGADORES | 1-2 |
| VIDAS | 1 |
| FASES | 10 |
| CONTINUACIONES | INFINITAS |
| PASSWORDS | NO |
| GRABAR PARTIDA | OPCIONES+RECORDS |

### GRAFICOS — 93

Una vez más se unen sprites en 2D con escenarios en 3D, logrando así un efecto muy vistoso. La rotación de los escenarios es increíble.

### MUSICA — 90

Es casi idéntica a la de la recreativa y de las mejores que hemos escuchado hasta la fecha en los 64 bits de Nintendo. La de TJ Combo es genial.

### SONIDO FX — 90

Digitalizaciones nítidas y abundantes. El sonido de los golpes es tan real, que después de jugar te dolerá el cuerpo y te buscarás los moratones.

### JUGABILIDAD — 89

Los inmensos combos que podremos realizar son lo mejor y... lo peor, ya que algunos son extremadamente difíciles. Hay que dedicar muchas horas.




### GLOBAL

Aunque yo hubiera preferido que se hubiese programado el primer KI antes que este KILLER INSTINCT GOLD, he de reconocer que es muy buen juego, sobre todo teniendo en cuenta la cantidad de opciones y los nuevos movimientos como los especiales, super linkers, etc. Si te gustaron las dos recreativas, ya sabes...

+ Los increíbles combos que se pueden realizar. Nuevos movimientos y especiales.
− Hay que practicar mucho para conseguir realizar los combos gigantes. Prefiero el primer KI.

# Pandemonium!




BURNING DESERT







Hace bastante tiempo, en el pasado mes de Octubre exactamente, tuvimos la oportunidad de presenciar en el **ECTS** londinense las primeras imágenes de un curioso plataformas para ***PlayStation***. Este juego, debido a sus espectaculares gráficos, parecía uno de esos compactos predestinados a que no aparecieran jamás para ***Saturn***, y si lo hacía, a buen seguro que no conservaría todas las cualidades técnicas del original. El tiempo ha pasado, y por fin tenemos aquí la versión para ***Saturn*** que ¡sorpresa! es idéntica a la de ***PlayStation***. **PANDEMONIUM** es uno de esos plataformas que pueden dejar a más de uno boquiabierto por sus deslumbrantes gráficos y fondos tridimensionales. Que nadie piense que estamos ante un juego en 3D al estilo SUPER MARIO 64. Este juego guarda muchas más similitudes con CLOCKWORK KNIGHT, ya




CLOUD CITADEL









SER UN APRENDIZ DE MAGO TIENE SUS INCONVENIENTES, Y MUCHO MAS CUANDO SE INTENTAN HACER TRUCOS SIN CONOCER SUS EFECTOS. UN HECHICERO QUE NO SABE BIEN LO QUE HACE ES UN PELIGRO TERRIBLE PARA LA SALUD PUBLICA. INCLUSO PUEDE CONVOCAR A UN MONSTRUO QUE LO DEVORE TODO, COMO LES PASO A LOS PROTAGONISTAS DE ESTE PRECIOSISTA PANDEMONIUM.





EFREET PALACE





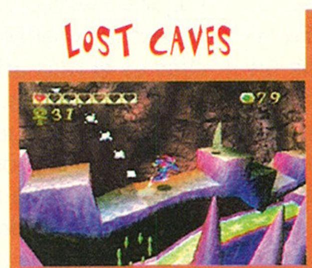
HOLLOW STARWAY

FROZEN CAVERN





LOST CAVES







I



N



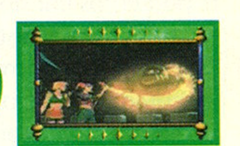
T



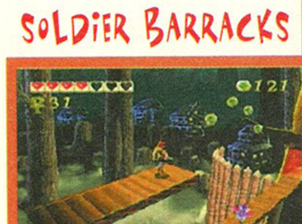
R



O



SOLDIER BARRACKS













SPIDER FOREST

que es en definitiva un juego en 2D con gráficos tridimensionales y *texture mapping*. No debéis desilusionaros por estas afirmaciones, porque un arcade en 2D que utiliza las modernas técnicas gráficas de los 32 *bits* no hace daño a nadie, sino todo lo contrario, ya que constituye toda una bocanada de aire fresco en este mundo saturado por los benditos juegos tridimensionales. Estamos ante el típico



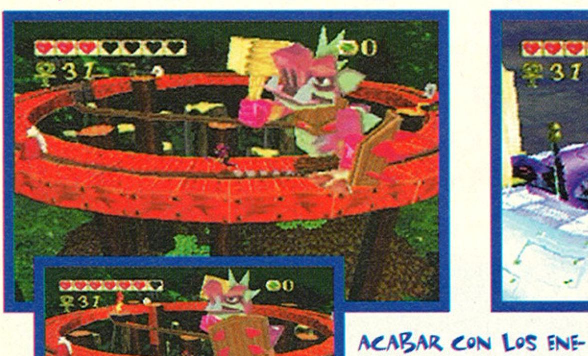
STORM TEMPLE







## BOSS GOON HONCHO



## BOSS WISHING ENGINE



ACABAR CON LOS ENEMIGOS DE ESTE JUEGO ES TAN DIFICIL COMO ASESINAR AL TAMAGOTCHI DE DE LUCAR

plataformas divertido y con algunos detalles graciosos y originales. En él, por ejemplo, podréis disfrutar de un par de fases de *bonus* que no dejan de de ser curiosas, como por ejemplo una carrera o un nivel en el que nuestro personaje ejercerá de bola en un gigantesco pinball.

Aparte de los *bonus*, en ciertos niveles podremos transformarnos en animales tan curiosos y distantes zoológicamente hablando como ranas, rinocerontes o dragones. Otro dato muy curioso es la manera de acabar con los enemigos de final de fase, ya que todos ellos nos aparecerán en un escenario circular, a modo de plaza de toros, y la manera de exterminarlos será completamente distinta en cada uno de ellos, y requerirá de toda nuestra imaginación y habilidad. En el juego podremos manejar a dos personajes distintos: la aprendiza de maga, que es una experta acróbata, y el bufón, mucho menos ágil que su compañera, pero bastante mejor armado para acabar con todos. De nosotros dependerá decidir cual de ellos es el más adecuado para cada uno de los niveles. Hablando de niveles, os diremos que éste no es precisamente un juego corto, ya que tenemos que superar nada más y nada menos que 18 fases. Todo un reto que seguro nos tendrá un buen rato entretenidos. En cuanto a la parte técnica, se puede resumir en pocas palabras: brillante, efectista y espectacular. Estos son los adjetivos que mejor definen el buen hacer de los programadores al lograr una conversión perfecta de ***PlayStation*** con unos efectos gráficos y una suavidad que denotan el esfuerzo realizado por **Crystal Dynamics**. **PANDEMONIUM** es un gran juego que puede dejar un excelente sabor de boca a los usuarios de la 32 *bits* de ***Sega*** que esperaban con impaciencia un buen plataformas que no recurriera a los omnipresentes entornos tridimensionales.

**THE PUNISHER**

## PINBALL BONUS





SI SOMOS LO SUFICIENTEMENTE BUENOS (SI NO LO SOIS PODEIS MIRAR LA SECCION DE R DREAMER) TENDREMOS OPCION A ENTRAR EN LAS FASES DE BONUS DE ESTE JUEGO. UNA DE ELLAS ES UN PINBALL, EN EL QUE TOMAREMOS EL PAPEL DE BOLA, Y DEBEREMOS HACER LOS MAYORES PUNTOS POSIBLES. TODO UN RETO PARA VOSOTROS, MOZALBETES TRAVIESOS.



Derrapando a casi trescientos kilómetros por hora. Subiendo la temperatura del motor hasta reventarlo. dejando

# SI TE APETECE,

a todos tus competidores en la cuneta. Convirtiéndote en el dueño y señor de la carretera. Porque el nuevo

# CONDÚCELO A

PORSCHE CHALLENGE de Sony PlayStation es como conducir un Porsche en la vida real. Siente toda su potencia.

# 240 Km/HORA.

Y si te apetece, condúcelo a 240 kilómetros por hora... aquí no tienes límite de velocidad.

















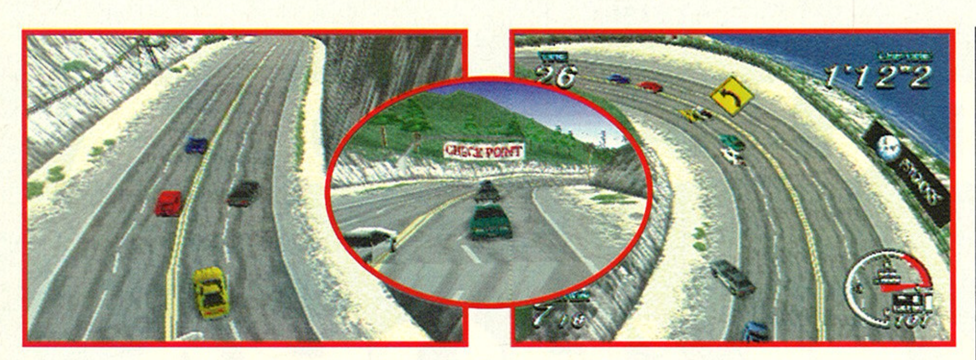

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

**NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS**




TM

Exclusivo para PlayStation.



**SEGURO QUE ENTRE NUESTROS LECTORES HAY ALGUIEN QUE ANDA BUSCANDO UN JUEGO DE COCHES DIFERENTE A CASI**

## ATLANTIC TRAIL

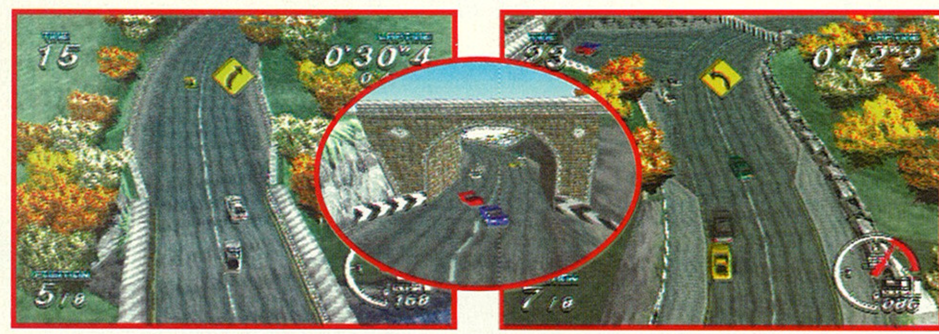








# A VISTA DE PA





## COUNTRY VALLEY







Nada más ver este **SPEEDSTER** de ***PlayStation***, no hemos podido evitar el grato recuerdo del gran THRASH RALLY, uno de nuestros títulos preferidos de ***Neo Geo***. Aquél divertido programa de coches con perspectiva aérea era la conversión de una recreativa cuyo principal atractivo era la jugabilidad, aunque gráficamente también poseía un gran encanto y resultaba realmente vistosa. Para muchos de los que escriben esta revista, THRASH RALLY fue uno de los grandes de los juegos de coches, y su valoración se ha mantenido prácticamente inalterable durante años y años hasta la gran revolución que ha sufrido el género con la llegada de los 32 *bits*. Pues bien,





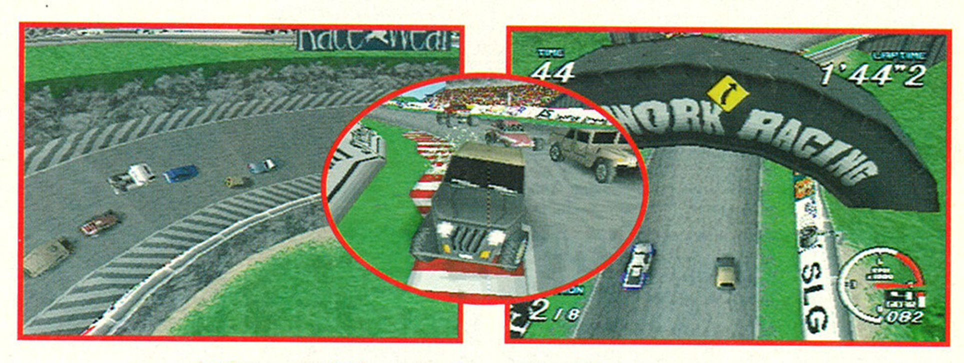


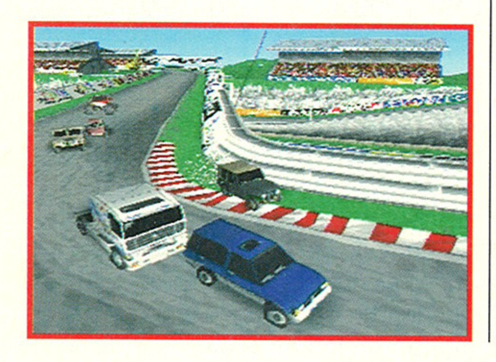







TODO LO QUE NOS HA OFRECIDO HASTA LA FECHA PLAYSTATION. SPEEDSTER PUEDE SER LA ELECCIÓN IDEAL PARA CAMBIAR DE AIRES.





## CWG RACEWAY



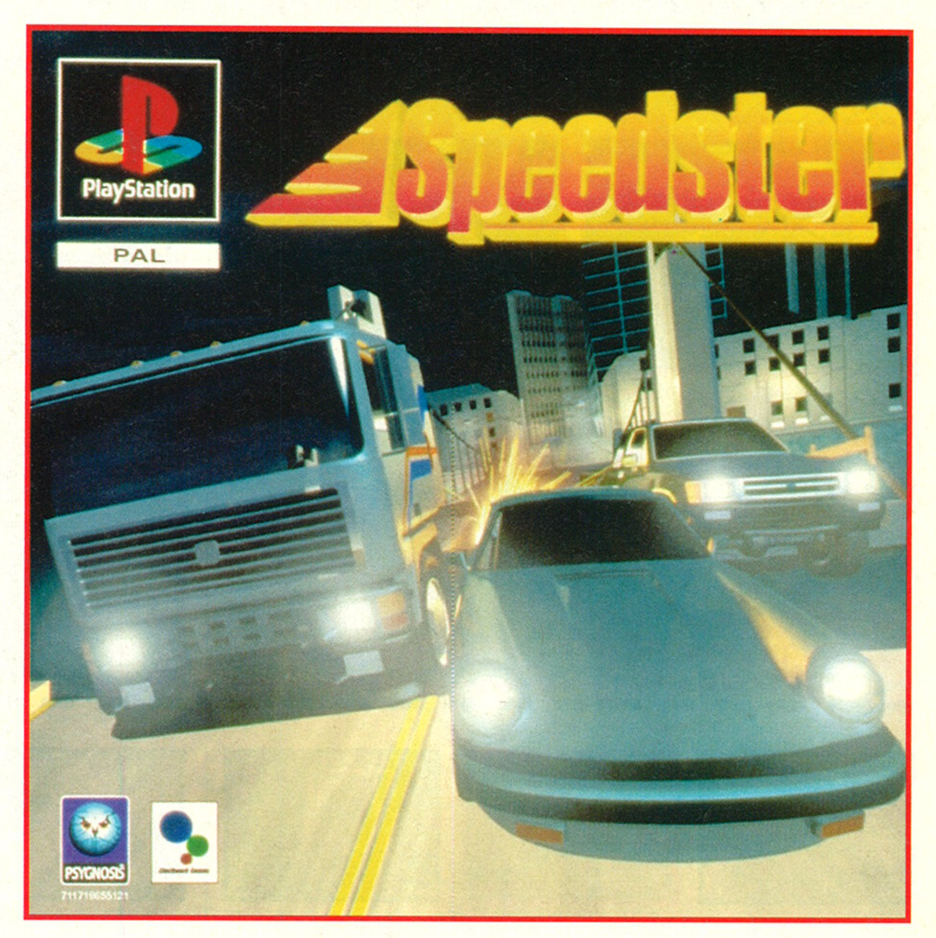




# JARO

**SPEEDSTER** es lo más parecido que recordamos a THRASH RALLY.

**SPEEDSTER**, de la compañía **Psygnosis**, es un programa que encaja perfectamente en un conocido esquema de arcade, hoy en día poco utilizado, pero que en otras épocas tuvo bastante relevancia. Las características más significativas se podrían resumir en: perspectiva aérea (aquí podemos variar la distancia o altura desde la cámara al coche), mecánica de juego basada en *check-point*, clasificación para otros circuitos tras alcanzar la victoria en la carrera y créditos de juego limitados. En el diseño gráfico, **SPEEDSTER** nos ofrece, en cada uno de los ocho circuitos, un alucinante mundo en 3D perfectamente construido y con una cantidad de detalles única en este tipo de pro-




## COCHES EXTRA





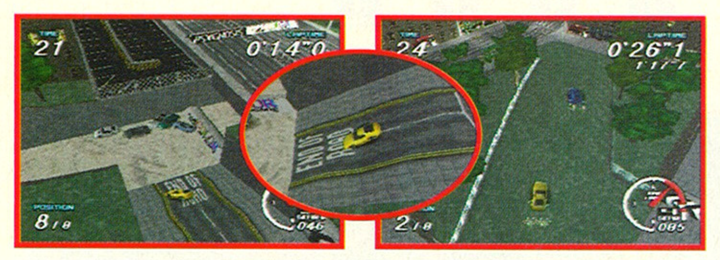








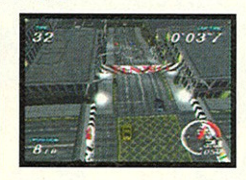


## DONWTOWN

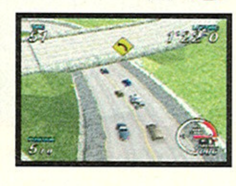


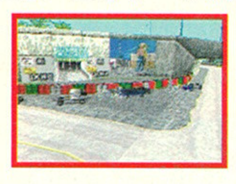






## GOLDEN SANDS







gramas. Una opción digna de agradecer en este apartado es la posibilidad de elegir entre varios modos de visión, entre los que destacan uno de alta resolución y otro en *wide screen*. Los vehículos, sin alcanzar la belleza y espectacularidad de otros títulos, se mueven y reaccionan con absoluto realismo y cuentan cada uno con un comportamiento diferente en carretera (aunque no se especifiquen a la hora de elegirlos). Esta circunstancia y una mecánica de juego muy exigente, que castiga enérgicamente los errores, hace que **SPEEDSTER** ofrezca muchas posibilidades de diversión. Para llegar primero deberemos realizar lo que se llama una carrera perfecta y sin ningún fallo de peso, ya que los coches rivales son los pilotos más tramposos y molestos que podemos recordar en un juego de este tipo. Gracias a esa suma mala fe de los rivales, a la reducción progresiva del tiempo y a un modo para dos jugadores simultáneos



## CERCANA



## LEJANA



## MEDIA

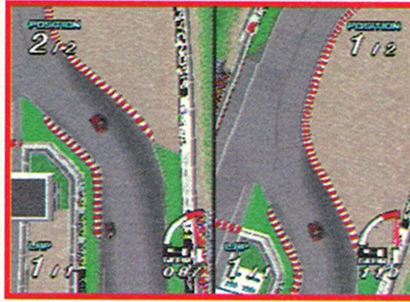


LAS PERSPECTIVAS BÁSICAS DE JUEGO SON ESTAS. LO ÚNICO QUE PODRÉIS VARIAR ES EL ÁNGULO DE VISIÓN (EN ESTE CASO COINCIDE CON LA ALTURA). TODAS SON MUY CLARAS.

## DOS JUGADORES





LA OPCIÓN QUE MÁS ADEPTOS ENCONTRARÁ. DIVERTIDA, CON LA MISMA VELOCIDAD Y CALIDAD GRÁFICA, ESTA MODALIDAD OS ASEGURA UNA LARGA Y EMOCIONANTE VIDA EN SPEEDSTER. VUESTROS PIQUES SERÁN ANTOLÓGICOS.







## PACIFIC DREAM





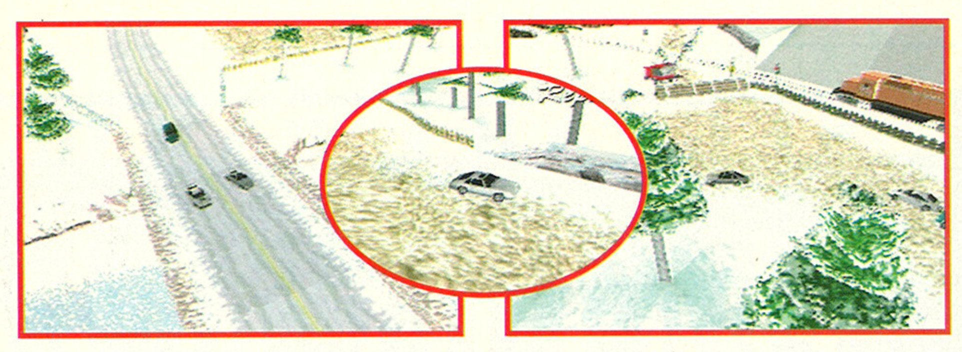




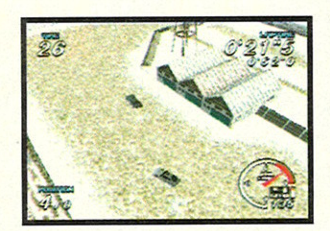
## TUSCAN GORGE



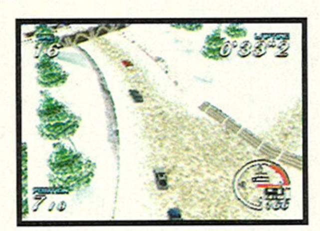


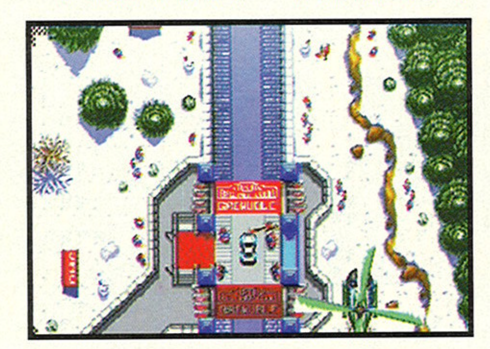
## YUKON PASS

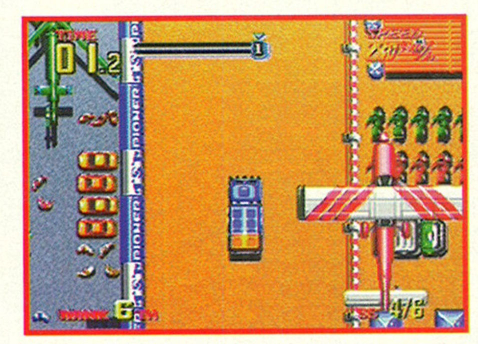






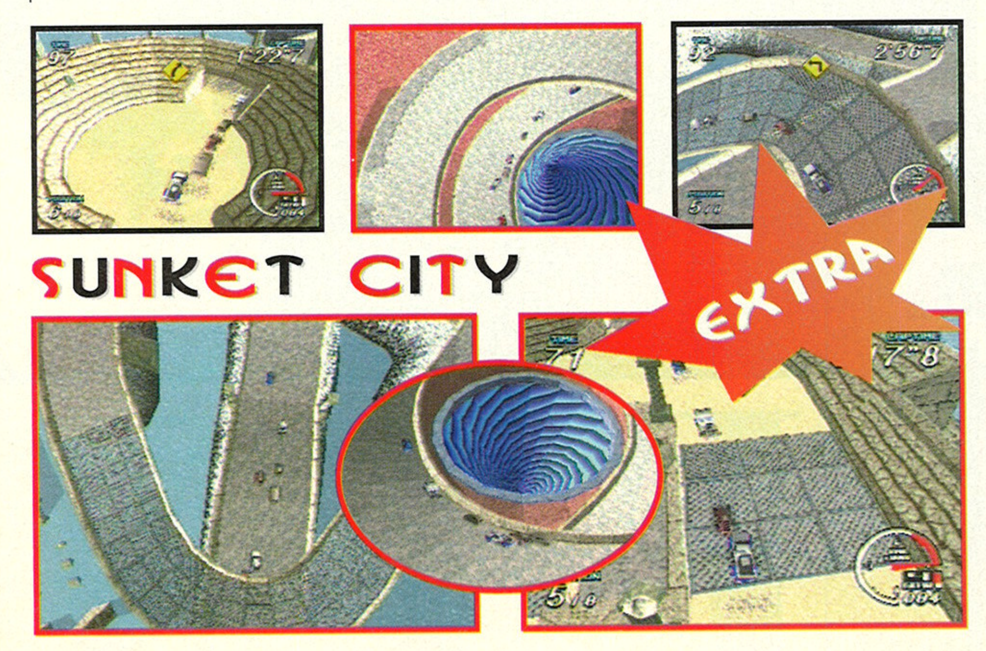
## TRASH RALLY (NEO GEO)





realmente divertido, **SPEEDSTER** pasa con creces el notable el apartado de jugabilidad. No es trepidante pero su excelente nivel de dificultad (sólo el nivel fácil no plantea serios problemas) os mantendrá pegados a la pantalla durante bastante tiempo. En resumen, **SPEEDSTER** ha sido una grata sorpresa con un diseño muy cuidado y una mecánica de juego que acabará por atraparte. No es el no va más... pero sí un juego bien pensado, original y para disfrutar durante bastante tiempo.

**DE LUCAR**






CAPITULO 2

SEGUNDA PARTE D

# The City of Los

# UN FIN



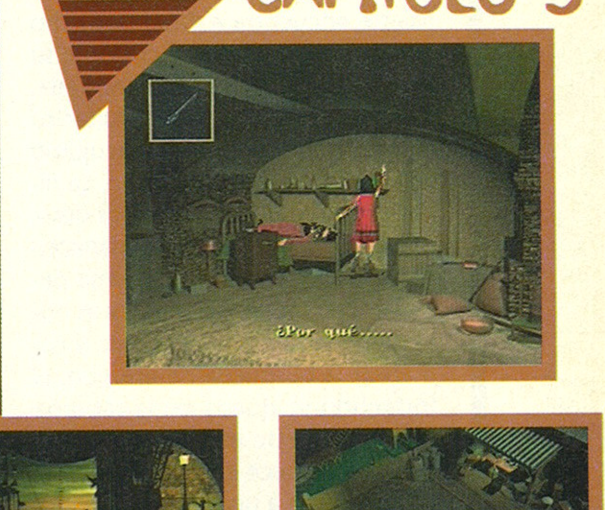






**Miette se encuentra en la parte baja de la ciudad. Tiene que sustraer las joyas de casa del prestamista avaricioso, pero un cíclope guarda la entrada. Sólo el ingenio de esta espabilada huérfana conseguirá sacarnos de este embrollo y conducirnos hasta un desenlace inesperado.**

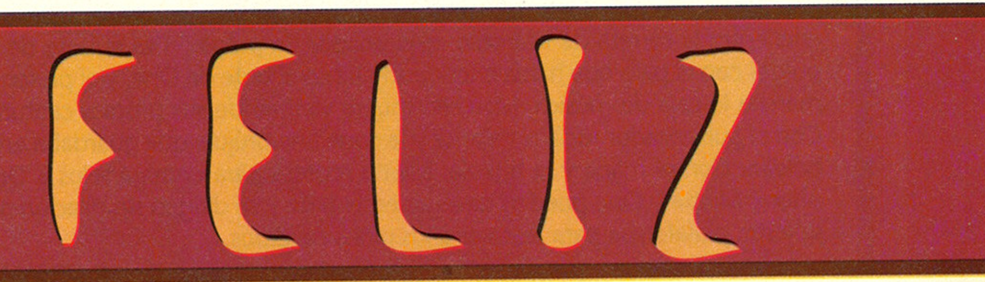
## CAPITULO 3




Tras descender por la larga escalinata, Miette se encamina hacia la fábrica. Allí uno de los conductores está arreglando su camión. Junto a él hay unas tenazas que permiten a la niña arrancar una campana de la pared. Con tan preciado objeto en sus bolsillos va decidida a atormentar al cíclope con el estridente sonido de la campanilla. Al colocarse junto a las escaleras, el cíclope se tapó los oídos y cayó al agua dejando la entrada libre. Dentro de la casa, sobre una mesa, había una pequeña caja fuerte. Al situarla junto a una más grande sobre una balanza, la segunda caja fuerte se abrió, y Miette se hizo con las joyas del prestamista. Huyendo de la casa del prestamista, unos cíclopes la atrapan lanzándola al agua inconsciente.

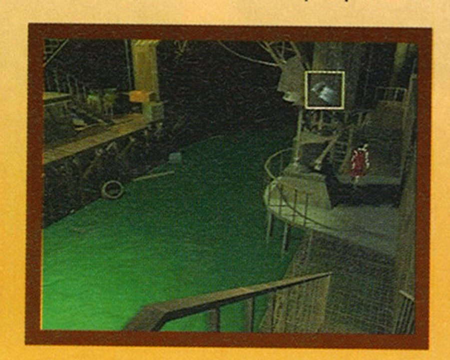
Miette ha perdido todas sus pertenencias, menos mal que aún conserva la vida. Un misterioso buzo le ha salvado de perecer ahogada y le ha llevado a su cueva. Mientras el hombre duerme, la niña atranca con maderas dos palancas que hay en el fondo de la cueva. La estancia comienza a temblar y el viejo se despierta. Miette coge la llave de la puerta en una estantería junto a la cama, mira por el periscopio y abandona el lugar. Ahora está en una parte desconocida de la ciudad. Junto a una maquinaria recoge un mechero y continúa andando hasta llegar al patio de Lune. Sube por unas cajas para alcanzar el muro. En la esquina derecha del patio, cerca de la pared, hay una vela tirada en el suelo. Se dirige hacia la caja que está colgada de una cuerda. Con

AL



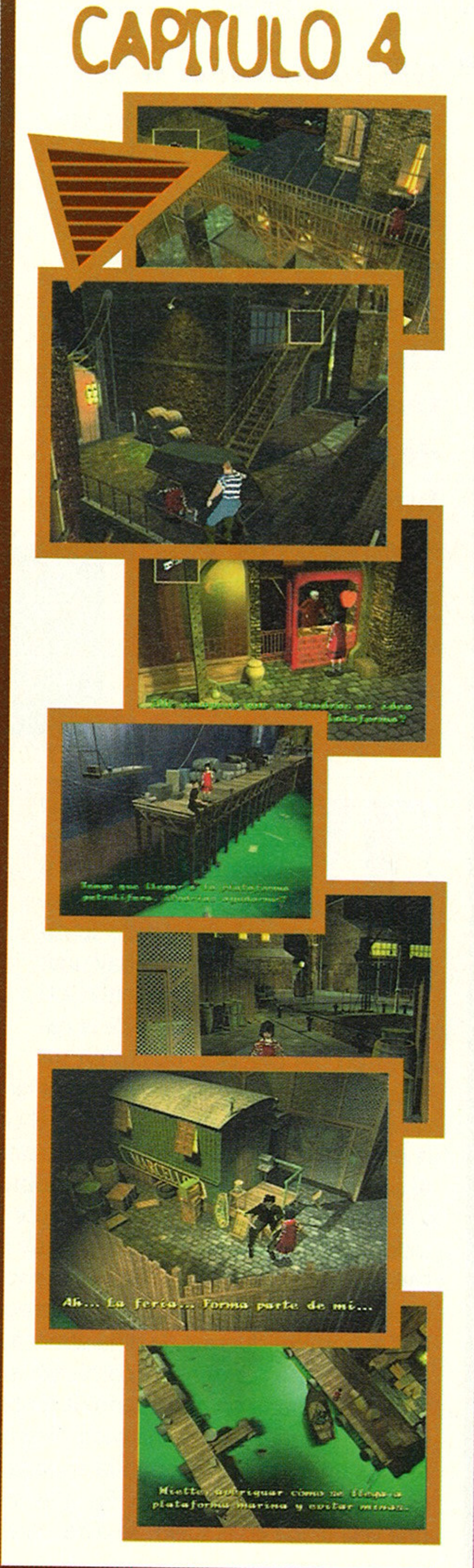
la vela quema la cuerda y la caja cae. Lune sale de la taberna a ver que ha pasado, y da comienzo el último capítulo de la aventura.

Miette encuentra a One, borracho como una cuba porque cree que su buena amiga ha muerto ahogada. Cuando la ve no puede ocultar su alegría, pero continúa preocupado por el destino de su hermano. La niña tiene la respuesta: los niños desaparecidos de la ciudad permanecen secuestrados en una plataforma petrolífera en medio del mar. Ya es hora de ponerse manos a la obra y comenzar la búsqueda de ese sitio. El fortachón se queda en la taberna mientras Miette escapa por la otra puerta y aparece en el puerto de la ciudad. Junto a unas escalerillas metálicas hay un marinero que pinta su



barca. Miette le pregunta cómo llegar a la plataforma, y éste le dice que sólo el pescador que hay en el otro muelle puede ayudarla. Antes de ir a verle, la niña sube por las escaleras y localiza una lata vacía en el alféizar de una ventana, y un pulverizador entre la basura que hay cerca de un tenderete donde un chino hace tatuajes. Con estos objetos en su poder, Miette desciende otra vez y se dirige hacia la otra parte del puerto. En el muelle del fondo localiza al pescador, habla con él y le entrega la lata vacía. A cambio, el anciano le cuenta como conseguir un mapa donde aparece la plataforma. Abandona al pescador y, no muy lejos del muelle encuentra la carreta de Marcello, el domador de pulgas. Tira el bote de las pulgas con el palo que había encontrado junto al bote de One, y al poner en marcha la caja de música, Marcello muere víctima de sus propias criaturas. Con el pulverizador rocía al feriante y le coge una brújula que guardaba en el bolsillo. Con el mapa y la brújula, Miette regresa para entregárselos a One. Ahora, Miette y One pueden navegar en el bote y se dirigen sin dilación a la siniestra plataforma para rescatar a los niños perdidos.






# CONCURSO



# Jonah Lomu Rugby™

**Codemasters** y **SUPER JUEGOS** te invitan a participar en este gran concurso. Aquellos que respondan a la sencilla pregunta que hacemos a continuación, podrán obtener uno de los 10 magníficos lotes que sorteamos. No olvides rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de Junio a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO JONAH LOMU».

## PREGUNTA

**¿A qué equipo de la liga neozelandesa de rugby pertenece este chicarrón llamado Jonah Lomu?**

## 10 LOTES

Una bolsa con el juego JONAH LOMU, un llavero, un protector bucal, pinturas de guerra, betún, tiritas (por si las moscas) y dos balones de rugby.




NOMBRE ______ APELLIDOS ______

DOMICILIO ______ POBLACIÓN ______

PROVINCIA ______ CP ______ TELF ______




## RESPUESTA

______

Codemasters™

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.















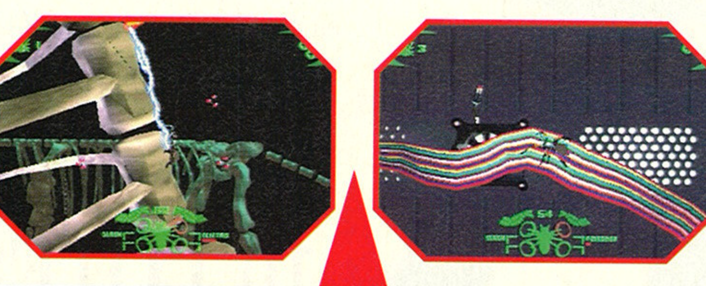






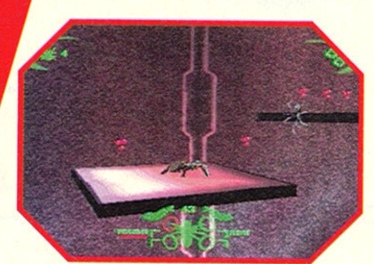
# ARACNOFOBIA

**SUSTITUYENDO EL BUFON PSICOTICO POR UNA ARAÑA, BMG NOS PRESENTA UN NUEVO ARCADE DE PLATAFORMAS EN LA LINEA DE PANDEMONIUM, EN EL QUE PODREMOS COMPROBAR EN NUESTRAS PROPIAS CARNES LO DURO QUE ES SER UNA ARAÑA DE PRO.**







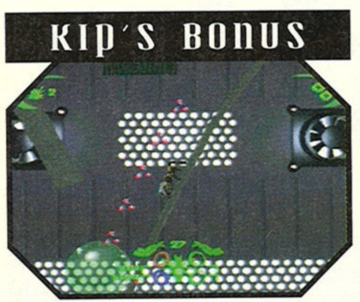


Partiendo de una premisa verdaderamente original (un científico queda atrapado en el cuerpo de una de sus creaciones, una araña cibernética), **SPIDER** retoma la misma mécanica de PANDEMONIUM, otra de las recientes producciones de **BMG**, para ofrecernos 32 fases de pura plataforma en las que se suceden los enfrentamientos con escorpiones, avispas, ratas y demás habitantes del submundo. Una fauna digna del cajón de los calzoncillos de **The Punisher**, ante la cual la araña protagonista deberá poner a prueba sus habilidades arácnidas, como descolgarse por hilos de seda, y otras más peculiares, como usar lanzallamas, misiles o gases tóxicos. De una calidad indiscutible a nivel técnico (sólo hay que echarle un ojo a la excelente animación de la araña protagonista), el único punto negro de **SPIDER** reside en que sus primeras fases no reflejan ni mucho menos la calidad que atesora el resto del juego. Como sucede en otros muchos títulos, es preciso ahondar un poco más en el intrincado mundo de **SPIDER** para apreciar en su justa medida todo lo que el juego nos ofrece: siete fases ocultas (a añadir a las 25 ya existentes), los impre-

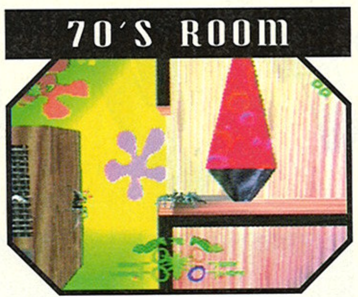



# CD BONUS AREAS

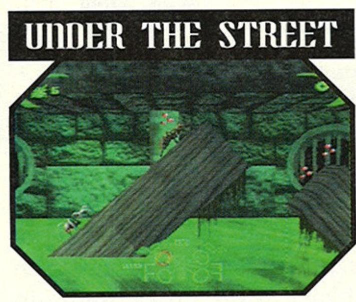
## KIP'S BONUS



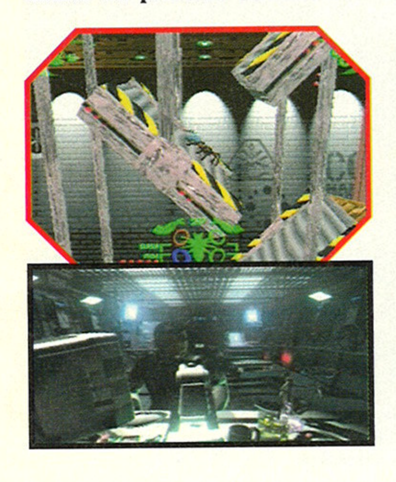
## 70'S ROOM

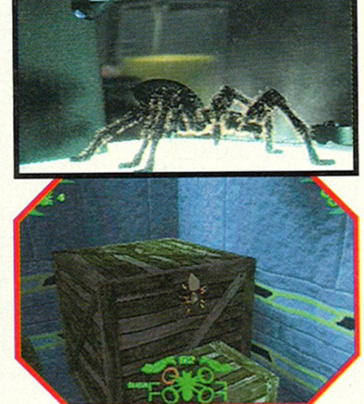


## UNDER THE STREET



CADA FASE DE **SPIDER** CONTIENE EN SU INTERIOR DE UNA A DOS AREAS DE BONUS. PARA ACCEDER A ELLAS ES PRECISO REUNIR LOS TROZOS DE CD-ROM DISPERSOS EN LO MAS OCULTO DE CADA NIVEL.

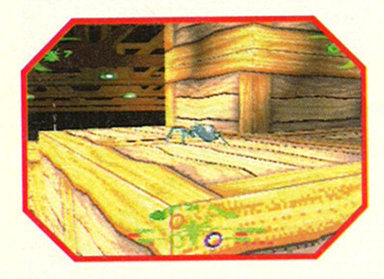








LA FAUNA DE **SPIDER** ESTA COMPUESTA POR LOS HABITANTES DEL PISO DE THE PUNISHER: ARAÑAS, RATAS...



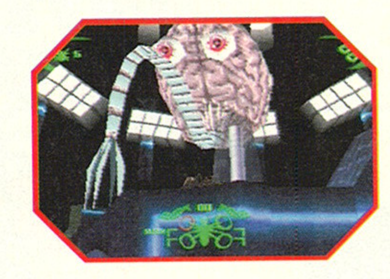
sionantes enemigos finales, las diferentes rutas que componen cada una de sus fases, etc... En el aspecto negativo es preciso reseñar su enorme complejidad, no por la dificultad de esquivar a los insectos enemigos, sino por la insignificante cantidad de energía de la araña. Con sólo dos toques te vas al otro barrio. A buen seguro **SPIDER** no va revolucionar el mundo de los arcades de plataformas para *PSX*, pero sí que va a alegrar la existencia de aquellos que buscan un juego largo, adictivo y lleno de secretos. Y encima llegará a nuestros país con los textos y las voces en castellano.

**NEMESIS**

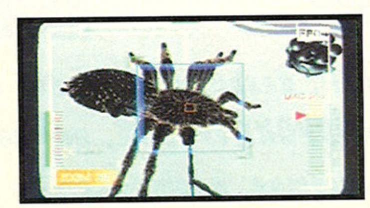




EN VISTA DE QUE SU DUEÑO NO LO UTILIZABA DEMASIADO, EL CEREBRO DE **THE SCOPE** HA PREFERIDO DARSE UN GARBEO.











# Por Tierra, Mar y Aire

El mundo de la estrategia no bélica (financiera, podríamos decir en este caso) cuenta con dos nombres ilustres entre sus más destacados componentes. Uno de ellos es el inolvidable SIM CITY 2000 (sin desmerecer a la primera parte de éste) y el otro es, posiblemente, este **TRANSPORT TYCOON** de **Accolade.** Cuenta con todos los ingredientes que un juego de estas características debe tener, desde una magnífica realización gráfica, en la que ahora se profundizará, hasta el *interface* de usuario, tan visual y cómoda como pocas veces antes se había visto en ***PlayStation.*** En el mentado apartado gráfico, destacar la inclusión de un nuevo punto de vista además del modo isométrico, una vista en 3D que, además de permitir la apreciación del más mínimo detalle, ofrecerá las mismas posibilidades que la vista normal, permitiendo la entrada de acciones como si del modo isométrico se tratase. El desplazamiento por las distintas ventanas y menús del juego se realiza a través del *pad* o, si disponéis de él, a través del ratón, sistema este último mucho más cómodo para este tipo de jue-




**VISTA ISOMETRICA**

*Este modo de pantalla es el que ya aparecía en la versión para compatibles PC. Sinceramente, no cambia mucho con respecto a dicha versión.*




***Primero fuimos magnates del ferrocarril con A-TRAIN, después reputados alcaldes de importantes ciudades en SIM CITY 2000 y ahora, con este TRANSPORT TYCOON, nos convertiremos en los amos del mundo de los transportes. Todo ello lo lograremos, además, en un perfecto castellano.***

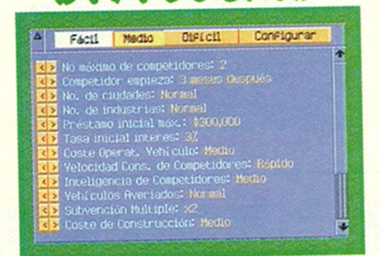






*TRANSPORT TYCOON es un gran juego, aunque a nuestro entender cuenta con menos posibilidades que otros títulos como SIM CITY 2000 o A-TRAIN.*

## DIFICULTAD



*En esta opción se puede adaptar la dificultad al milímetro.*

## TUTORIAL



*Una pequeña clase práctica antes de empezar no vendrá mal.*

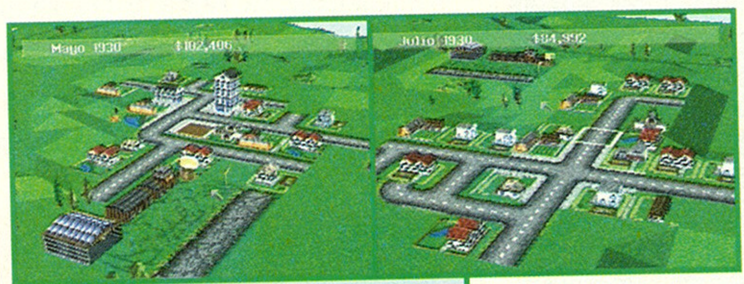
## GRAFICOS

*Con ellos se tendrá puntual información de lo que acontece.*



gos. El movimiento del puntero del ratón es, además, bastante fluido, con lo que se evitan ciertas incomodidades que juegos como SIM CITY 2000 o BROKEN SWORD no pudieron superar. Las músicas, por último, son geniales, pudiendo elegir desde Jazz a Rock, todo ello desde el «reproductor de CD» incorporado. Finalmente, una pequeña apreciación: **TRANSPORT TYCOON** siempre nos ha parecido un juego con muchas menos posibilidades que SIM CITY 2000, desde la primera versión para *PC* hasta esta para *PlayStation*.

J. C. MAYERICK





## VISTA 3D

*En este modo gráfico, además de trabajar de la misma forma que en la representación isométrica, se puede apreciar con todo detalle cualquier tipo de construcción o paraje.*




| | |
|---|---|
| OCEAN | |
| ACCOLADE | |
| MEGAS | CD ROM |
| JUGADORES | 1 |
| VIDAS | DINERO |
| FASES | INFINITAS |
| CONTINUACIONES | NO |
| PASSWORDS | NO |
| GRABAR PARTIDA | MEMORY CARD |

### GRAFICOS




El nuevo modo de pantalla que se ha incluido es una pasada. La vista isométrica sigue tan genial como siempre.

### MUSICA




Todo tipo de músicas y un excelente reproductor de CD para que elijamos la que más nos guste en cada momento.

### SONIDO FX




La vida de las ciudades que creemos estará perfectamente ambientada con los magníficos efectos de sonido.

### JUGABILIDAD




Al igual que A-TRAIN y SIM CITY 2000, TRANSPORT TYCOON es de lo más adictivo que se puede encontrar hoy en día.




### GLOBAL

Las comparaciones son odiosas, como odioso es decir que este TRANSPORT TYCOON tiene muchas menos posibilidades de juego que el clásico SIM CITY 2000. Pero también es justo decir que esta producción de Accolade está mucho mejor programada y es más fácil de jugar que la joya de la estrategia de la poderosa Maxis.

+ La ambientación gráfica y el excelente interface de usuario. Textos en castellano.

− Las acciones a realizar se nos quedarán pequeñas en un tiempo escaso.

## FASE 1

Hace frío. Caliéntate las manos con las pieles de lobo y las tersas mejillas de los rivales.



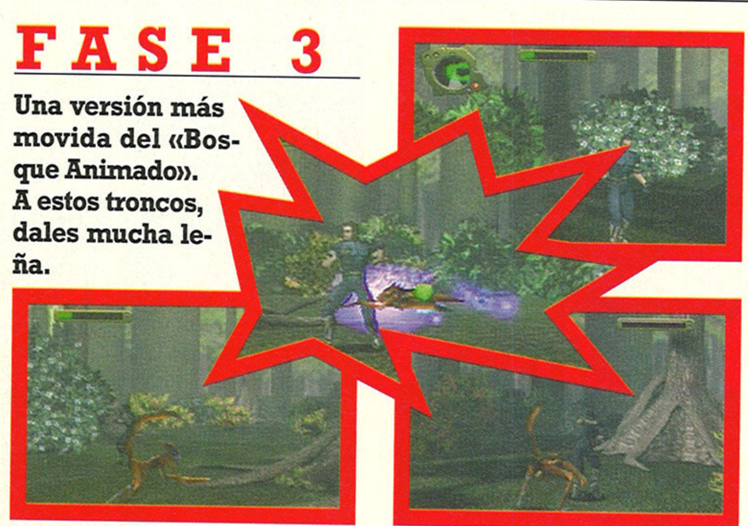
## FASE 2

Y en Oriente, ponlos también calientes. Vamos, aquí hay que templar a los del Templo.



## FASE 3

Una versión más movida del «Bosque Animado». A estos troncos, dales mucha leña.



## FASE 4

Andate despierto en el desierto. Nada mejor para las arenas que un buen quitapenas.

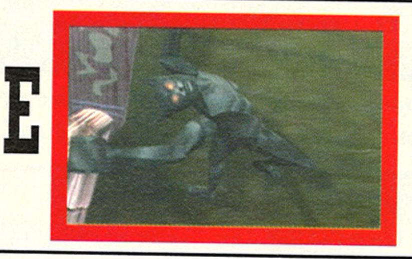




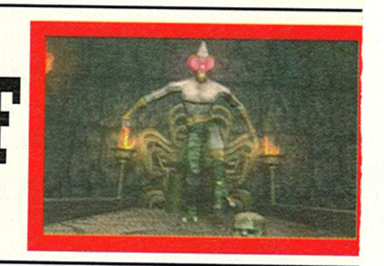
J



E



F






La moda de los clones, con la ovejita Dolly cardando la lana y llevándose la fama, puede llevarnos algunas veces a confundir el simple parecido entre dos juegos con segundas partes o el trabajo de los mismos creadores.

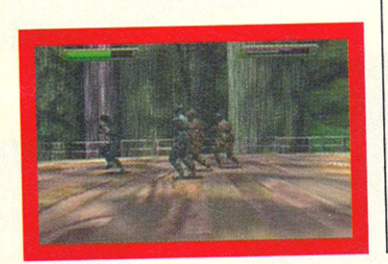




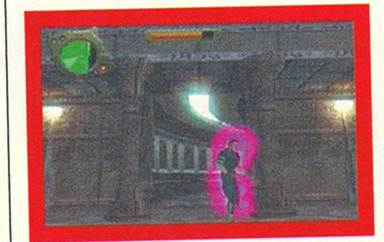
# A GOLPES C

Aunque la comparación no sea del todo apropiada, como ahora veréis, muy pocos podrán evitar buscar semejanzas entre este título y aquella aventura de **Electronic Arts** llamada TIME COMMANDO. Gran culpa de ello está en sus muchas similitudes gráficas (que nos hicieron pensar incluso que se trataba de dos juegos creados por los mismos programadores) y en la línea argumental, apoyada en un personaje inmerso en una especie de secuestro espacio-temporal. En realidad hay todo un mundo de diferencias entre ambos títulos. **PERFECT WEAPON** es un juego de lucha salpicado con algunos elementos de aventura pero que, prácticamente, se ciñe al esquema de buscar a los enemigos a lo largo de unos escenarios gigantescos. Mención aparte merece la última fase, cuyos decorados parecen sacados de un cómic y que sólo por este aspecto merecería la pena hacerse con el CD. Gráficamente **PERFECT WEAPON** es muy superior a TIME COMMANDO, al que aventaja en preciosismo, calidad en la animación, variedad escénica, diversidad de juegos de cámaras y espectacularidad. En este apartado sólo encontramos un pequeño defecto al trabajo de los programadores de **Graymatter,** y es que el movimiento del personaje es algo lento en los desplazamientos (incluso cuando corre) y en los giros, algo imprescidible en un juego en el que puedes ser rodeado y atacado por cinco enemigos a la vez. Los otros movimientos, los especiales o de ataque, sí son mucho más veloces y sobre todo variados, ya que cuenta con casi una centena de movimientos basados en diferentes artes marciales. **PERFECT WEAPON** es una buena oportunidad para revivir, de una manera relajada y con una mayor varidad de golpes, experiencias del tipo DOUBLE DRAGON o STREETS OF RAGE de las casi difuntas 16 *bits*. Cinco mundos de proporciones mastodónticas, enemigos de todos los pelajes dotados con el nuevo sistema de inteligencia que controla los patrones de ataque en grupo, casi una centena de movimientos especiales basados en varias artes marciales y unas cuantas misiones más o menos sencillas a cumplir son el principal argumento para acercarse y disfrutar con este recomendable espectáculo visual conocido con el nombre de **PERFECT WEAPON.**

**DE LUCAR**









## FASE 5

**En el futuro dales aún más duro, y a los marcianos un par de manos. Abreles un Expediente X.**

# ON EL DESTINO

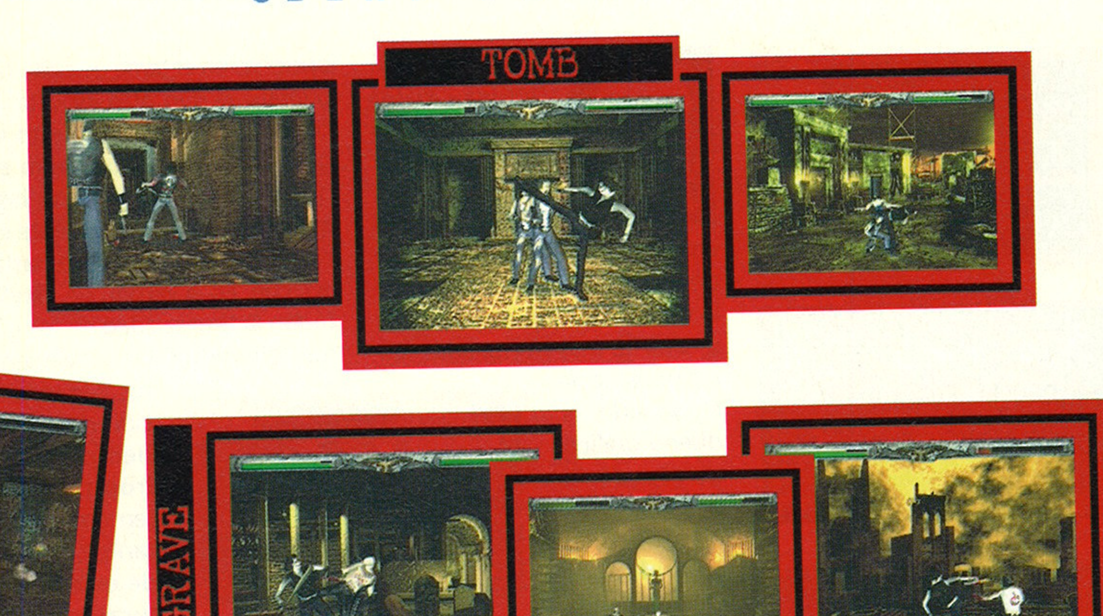


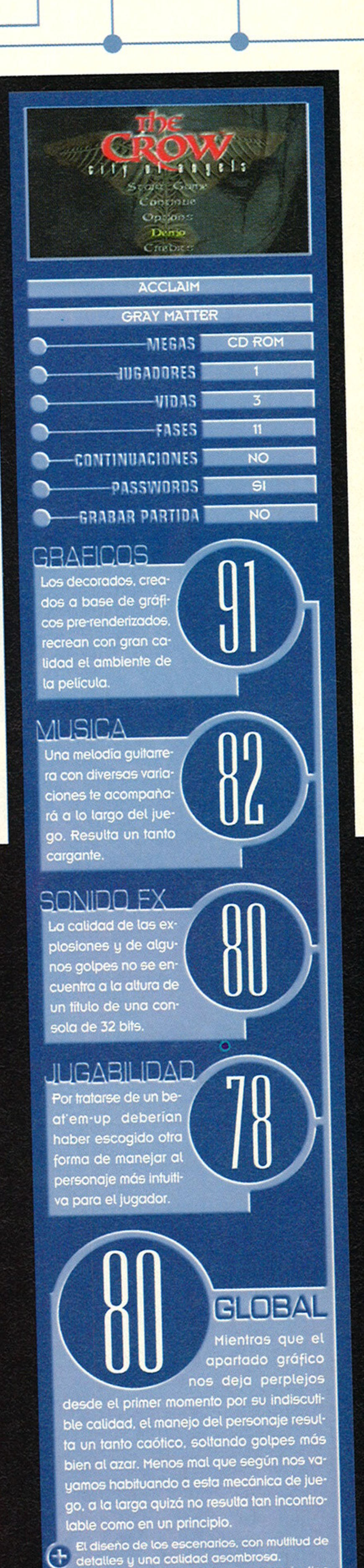

DAY O'DEAD
CHURCH
TAVERN
CLUB
3-D fighting with a vengeance.
LA
MUER
THE CROW
city of angels










# TE tenía UN PRECIO

**Los componentes de Gray Matter han recreado el film de THE CROW: CITY OF ANGELS. Para ello, han elegido la mecánica de un beat'em-up, pero, eso sí, en un preciosista y barroco entorno 3D muy acorde con los decorados que se podían contemplar en la película.**

**THE CROW** es un claro ejemplo de ese tipo de juegos en los que la compañía programadora ha derrochado sus energías en el desarrollo de un aspecto gráfico alucinante, para quedarse a medias en el apartado más importante, la jugabilidad. Si los señores de **Gray Matter** querían hacer un *beat'em-up* en 3D al estilo DIE HARD ARCADE de ***Saturn*** (una maravilla), ¿por qué se han empeñado en utilizar la misma técnica de control que en ALONE IN THE DARK para el protagonista? En una aventura puede pasar, pero en **THE CROW** le resta dinamismo a las peleas, que hubieran ganado enteros con un control más intuitivo tipo STREET FIGHTER o cualquier otro juego de lucha. Menos mal que los objetos que se pueden utilizar como arma (metralletas, barriles, cóctel molotov, etc...) dan un toque más animado a los combates. Para seguir el transcurso de las aventuras de Ashe, se han dispuesto diferentes cámaras que, por desgracia, en algunas ocasiones nos muestran ángulos desde los cuales es casi imposible determinar la posición de los personajes en pantalla. Esto complica bastante mantener al protagonista fuera del alcance de los esbirros de Judah (el malo de la película). A pesar de todo, el juego puede representar una opción apetecible para todos aquellos que se encuentren a la espera de títulos más apetitosos para los 32 *bits*. En resumen, virtuosismo gráfico a cambio de jugabilidad. ¿Es eso un buen trato?

**R. DREAMER**













HEXEN

**Los buenos orígenes de los padres no garantizan la nobleza de los hijos. A los muchos ejemplos que nos ha dado la historia y este mundo, habrá que añadir desde ahora este HEXEN de ID Software.**

De las muchas variantes vistas hasta la fecha sobre el esquema del DOOM, el juego más emblemático e imitado de este género, **HEXEN**, sobre todo en la versión de ***PlayStation***, no es una de las más afortunadas. Por empezar por algún lado, el diseño gráfico carece de la brillantez, la plasticidad, el colorido, los efectos de luz y, sobre todo, el encanto y personalidad que suelen tener los enemigos de estos programas. Los monstruos de **HEXEN**, aunque variados, son, en muchos casos, masas de *pixels* con un aspecto tristón y una animación de lo más elemental. En ***Saturn*** hay que decir que los escenarios y los personajes están bastante más conseguidos, y algunas de sus opciones en el tema de brillo de pantalla le dan otro aspecto al conjunto. Si sólo fuera esto la cosa tendría un pase, pero es que a este tosco panorama, hay que añadir que técnicamente es el peor que hemos visto hasta la fecha. En la versión de ***PlayStation*** la brusquedad en los giros, lentitud en los movimientos y la sensación de andar siempre a trompicones (en ***Saturn*** no tanto), harán de esta aventura nuestro pequeño paseo por el infierno. La idea, la estructura de las fases y el desarrollo de la aventura, sí son dignos de **ID Software**, y cuentan con elementos que pueden despertar el interés del conocedor de este tipo de programas. La posibilidad de elegir entre tres personajes distintos (algo que hasta ahora sólo se había visto en ALIEN VS PREDATOR), con




SAT













***HEXEN se puede jugar bajo la piel de tres personajes diferentes. Cada uno tiene sus propias características, lo que supone también tres formas distintas de vivir esta aventura. El mejor para empezar a jugar es el mago.***

# PASADO, PRESENT










***Los programadores de ID Software han debido creer que lo horrible produce miedo. Si no, no le encontramos una explicación lógica a estos fetos.***







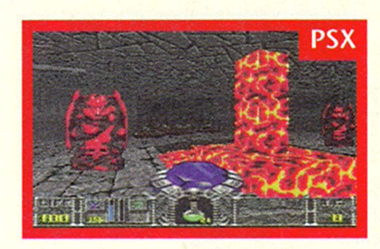



diferentes características y poderes, es una opción realmente interesante. También resulta atrayente lo de las pócimas y los poderes mágicos, nada habituales en estos juegos. Lástima que el resto no acompañe... **HEXEN** es un pequeño fiasco (grande en *PSX*) de **ID Software** que confirma la trayectoria descendente observada tras el FINAL DOOM. Esperemos que la versión de ***N64*** nos quite el mal sabor de boca.

**DE LUCAR**









***HEXEN refleja a la perfección el ambiente de la anterior casa The Punisher. Vivía sólo, pero os aseguramos que jamás le faltaba «compañía».***











La carencia de texturas en la mayor parte de los polígonos que componen el mundo 3D es un detalle que no habla muy a favor de este juego.



Los títulos de los distintos niveles parodian a clásicos del cine, una práctica muy habitual en los juegos europeos de plataformas.



La pantalla de arriba a la izquierda muestra una de las pocas texturas que aparecen. Abajo a la izquierda un *final boss* algo extraño.

# Un GAT



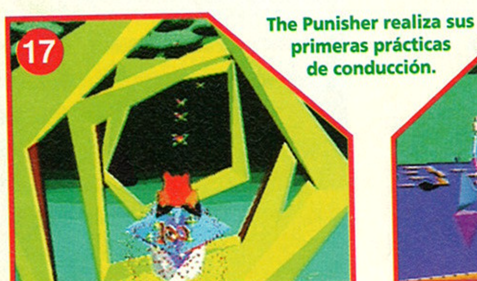
Si algo destaca del aspecto gráfico de BUBSY 3D es, sin duda, su colorido. Lástima que no se vea acompañado por buenos gráficos.




Y es que, después de haber visto cosas como CRASH BANDICOOT o, incluso, PANDEMONIUM, nos parece increíble que un equipo de programación se pueda esmerar tan poco en la realización gráfica de un juego. Estamos de acuerdo en que el mundo 3D de BUBSY se mueve a la perfección, pero esto no tiene ningún mérito si tenemos en cuenta que la mayor parte de los polígonos son planos sin textura alguna, y además sólo unos pocos cuentan con sombreado *Gouraud*. Todo esto desemboca en la generación de unos escenarios ciertamente coloristas que,



**Cuando el género de las plataformas ha evolucionado ya hasta cotas insospechadas, Accolade se desmarca del resto y nos presenta un juego que ha sido capaz de retroceder en el tiempo.**



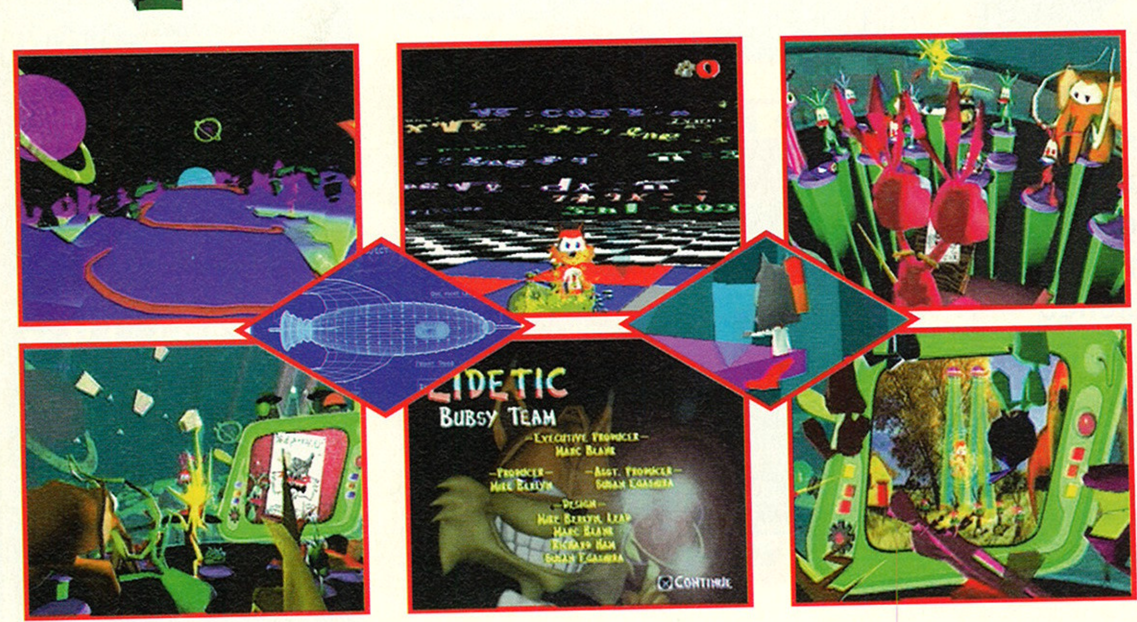
The Punisher realiza sus primeras prácticas de conducción.

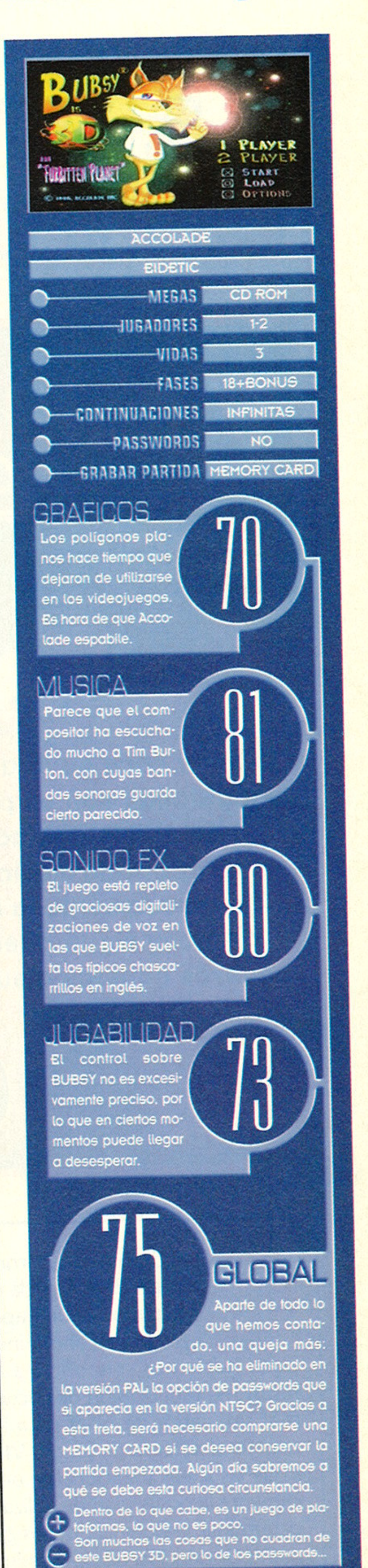


Seleccionar Nivel



# o por LiBRE






| | |
|---|---|
| ACCOLADE | |
| EIDETIC | |
| MEGAS | CD ROM |
| JUGADORES | 1-2 |
| VIDAS | 3 |
| FASES | 18+BONUS |
| CONTINUACIONES | INFINITAS |
| PASSWORDS | NO |
| GRABAR PARTIDA | MEMORY CARD |

**GRAFICOS** 70
Los polígonos planos hace tiempo que dejaron de utilizarse en los videojuegos. Es hora de que Accolade espabile.

**MUSICA** 81
Parece que el compositor ha escuchado mucho a Tim Burton, con cuyas bandas sonoras guarda cierto parecido.

**SONIDO FX** 80
El juego está repleto de graciosas digitalizaciones de voz en las que BUBSY suelta los típicos chascarrillos en inglés.

**JUGABILIDAD** 73
El control sobre BUBSY no es excesivamente preciso, por lo que en ciertos momentos puede llegar a desesperar.

**75 GLOBAL**
Aparte de todo lo que hemos contado, una queja más: ¿Por qué se ha eliminado en la versión PAL la opción de passwords que sí aparecía en la versión NTSC? Gracias a esta treta, será necesario comprarse una MEMORY CARD si se desea conservar la partida empezada. Algún día sabremos a qué se debe esta curiosa circunstancia.

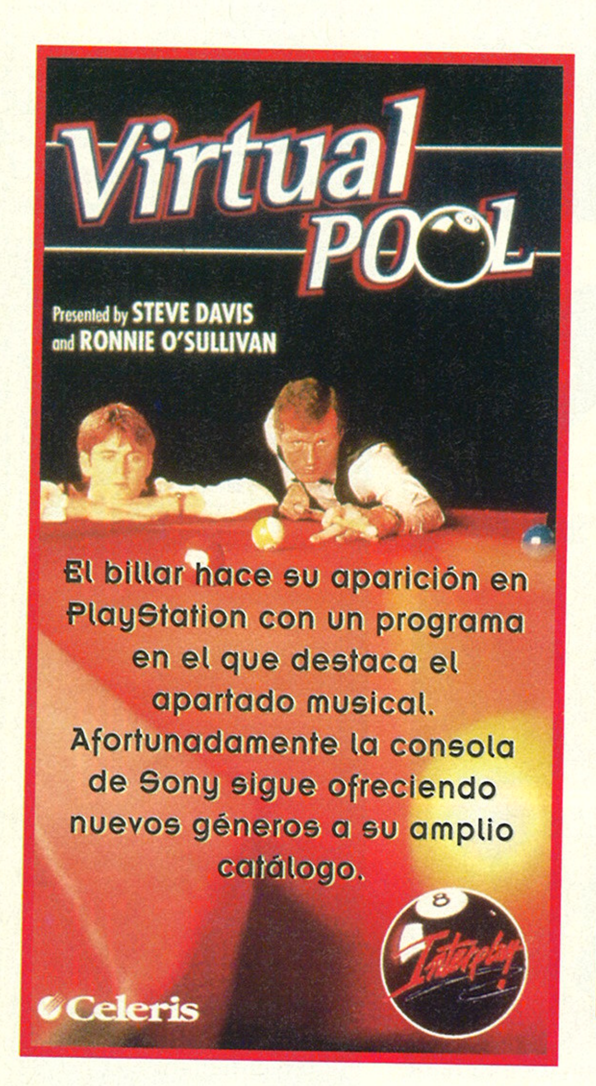
+ Dentro de lo que cabe, es un juego de plataformas, lo que no es poco.
− Son muchas las cosas que no cuadran de este BUBSY 3D, pero lo de los passwords...

por contra, muestran un aspecto digno de los juegos de principios de década, época en la que el ***Commodore Amiga*** y los ***compatibles PC*** hacían sus primeros pinitos en la creación de juegos en 3D. Esta importante carencia gráfica se agudiza cuando ante nosotros se presentan los *final bosses*, cuyas animaciones son tan poco variadas como escasamente originales. El resto del juego, en realidad, sigue fiel a las pautas que el género marca, con innumerables animaciones para el propio **BUBSY** y unos mapeados que, aunque escasamente bellos, resultan ser bastante extensos. La música merece un comentario aparte, ya que es una buena muestra de lo estridente y extravagante que una banda sonora pueda llegar a ser. Por lo menos son muchos los temas incluidos, lo que le dota de una cierta variedad en este sentido. En fin, **BUBSY 3D** habría sido un estupendo juego si hubiese aparecido simultáneamente al lanzamiento de ***PlayStation***, pero hoy, mucho nos tememos, no da la talla siquiera de lejos.

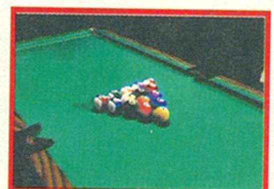
**J. C. MAYERICK**

# La primera carambola



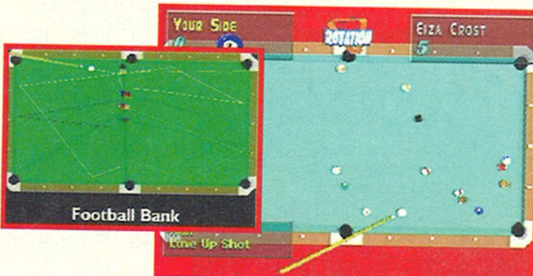




El billar hace su aparición en PlayStation con un programa en el que destaca el apartado musical. Afortunadamente la consola de Sony sigue ofreciendo nuevos géneros a su amplio catálogo.













INTERPLAY

CELERIS

| | |
|---|---|
| MEGAS | CD ROM |
| JUGADORES | 2 |
| VIDAS | 1 |
| FASES | 2 COMPETIC. |
| CONTINUACIONES | INFINITAS |
| PASSWORDS | NO |
| GRABAR PARTIDA | SI |

**GRAFICOS** 83
La representación gráfica y la variedad de perspectivas es correcta pese a que el billar no da para muchas florituras.

**MUSICA** 96
Música y voces se unen en una variedad de estilos que van desde el blues hasta el rock. Lo mejor del juego.

**SONIDO FX** 79
Lo mejor y más descriptivo que puede decirse de los efectos de sonido es que pasan totalmente desapercibidos.

**JUGABILIDAD** 80
El sistema de control permite realizar todo tipo de jugadas. Sin embargo, nos da la sensación de que podría ser mejor.

**82 GLOBAL**
Los nuevos géneros siempre son bien recibidos, y el billar no es una excepción. Sin ninguna duda el apartado musical es el más destacado en un programa que se mantiene en la línea de sus antecesores para los 16 bits. La mayor espectacularidad gráfica también debe tenerse en cuenta, algo lógico en un soporte superior.

\+ La constante aparición de nuevas disciplinas en las últimas fechas.

− La jugabilidad puede mejorarse en futuras entregas.

Cuando ha transcurrido más de un año desde la llegada de ***PlayStation*** a **España**, siguen apareciendo géneros hasta ahora inéditos. Si hace poco hacíamos referencia a los bolos y al rugby, en esta ocasión nos ocupamos del primer simulador de billar para los 32 *bits*. En cuanto al sistema de juego, **VIRTUAL POOL** sigue las líneas tradicionales, destacando únicamente la posibilidad de utilizar el ratón para determinar la potencia de los golpes. Lógicamente, la principal diferencia respecto a sus antecesores para los 16 *bits*, es el apartado visual, en el que presenta la posibilidad de rotar la cámara libremente. Sin embargo, el apartado que más llama la atención es el musical. La calidad de las ocho melodías incluidas consigue trasladarnos sin ningún esfuerzo a la mesa de billar de cualquier *pub* de moda. Como complemento, incorpora diferentes vídeos en los que se refleja desde la historia del billar hasta la explicación técnica de todo tipo de jugadas. Ideal para amantes de juegos tranquilos.

**CHIP & CE**




# Ten Pin Alley






| | |
|---|---|
| ELECTRONIC ARTS | |
| ASC-ADRENALIN | |
| MEGAS | CD ROM |
| JUGADORES | 1 |
| VIDAS | 1 |
| FASES | 2 COMPETIC. |
| CONTINUACIONES | INFINITAS |
| PASSWORDS | NO |
| GRABAR PARTIDA | MEMORY CARD |

**GRAFICOS** 91
El diseño de los jugadores, el desplazamiento de la bola y el derribo de los bolos son realmente magníficos.

**MUSICA** 86
Dos tipos de melodías, ambas suaves, acompañan durante los menús y la estancia en las boleras. Muy agradables.

**SONIDO FX** 89
La reproducción del sonido de los bolos es magnífica, y además sorprende algún que otro grito de júbilo de los lanzadores.

**JUGABILIDAD** 78
Control complejo pero manejable, pero las limitadas posibilidades de los bolos hacen que la jugabilidad se resienta.

**GLOBAL** 82
Siempre se agradece la llegada de nuevas disciplinas deportivas. El motivo de alegría es mayor si se tiene en cuenta que el mundo de los bolos no cuenta con demasiados antecedentes dentro de los videojuegos. La calidad gráfica conseguida por EA es indudable, pero el juego tiene el handicap de la escasa variedad de este deporte.

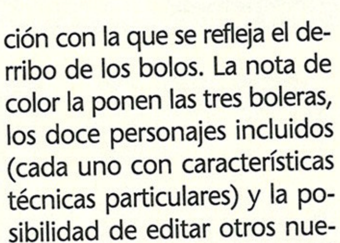
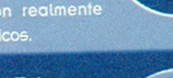
+ La intención de EA de convertirse en el indiscutible líder dentro del sector deportivo.
− Las limitaciones de los bolos suponen un lastre demasiado pesado.

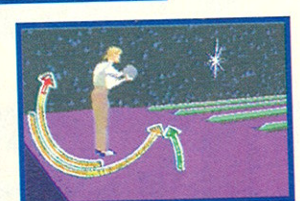
***Electronic Arts aumenta su catálogo de disciplinas deportivas con el primer simulador de bolos para PlayStation. El sentido del humor y la calidad gráfica abundan en un juego en el que se aprecian buena intención y ganas de agradar.***

# Menudo embolado

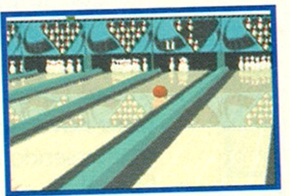
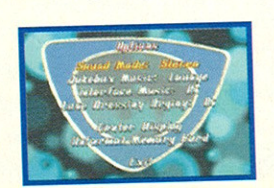
Como es habitual en todos los soportes, cuando una consola tiene cubiertos los deportes clásicos, empiezan a llegar al mercado otras disciplinas minoritarias. ***PlayStation*** no es una excepción, siendo **TEN PIN ALLEY** el primer simulador de bolos para los 32 *bits*. Además, supone un paso más de **Electronic Arts** por convertirse en el líder indiscutible dentro del género deportivo. Para ello han contado con **ASC Games** y **Adrenalin Entertainment**, dos compañías con un escaso *curriculum* en este tipo de juegos. El resultado es un simulador en el que llama la atención la calidad de sus gráficos poligonales, y la perfección con la que se refleja el derribo de los bolos. La nota de color la ponen las tres boleras, los doce personajes incluidos (cada uno con características técnicas particulares) y la posibilidad de editar otros nuevos. Por su parte, el humor se refleja en las celebraciones de los *strikes*, los gestos de decepción y las caídas y tropezones al ejecutar un lanzamiento de forma defectuosa. El sistema de control es parecido al incluido en los simuladores de golf, incluyendo también un vídeo sobre el Museo Nacional de Bolos de St. Louis. Ante tan lograda muestra técnica, el único pero que puede ponerse a este título es el limitado atractivo de este deporte.

**CHIP & CE**





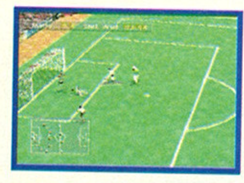






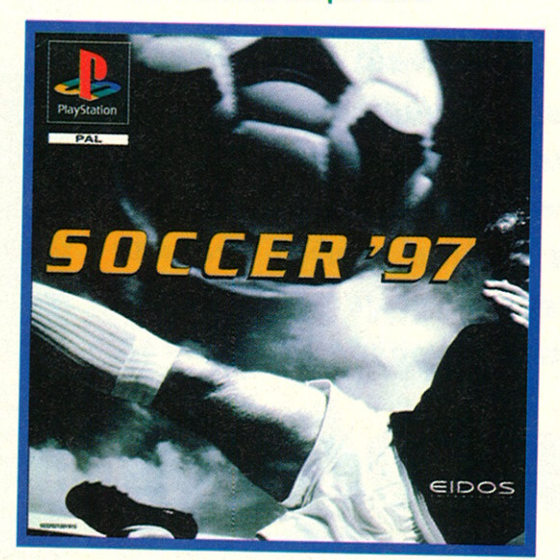



**Cuando no ha transcurrido un año desde la aparición de OLYMPIC SOCCER, llega a los 32 bits una nueva versión cuya única novedad es la sustitución de las selecciones olímpicas por clubs británicos. Lógicamente el refrito tiene pocos alicientes en el mercado español.**





















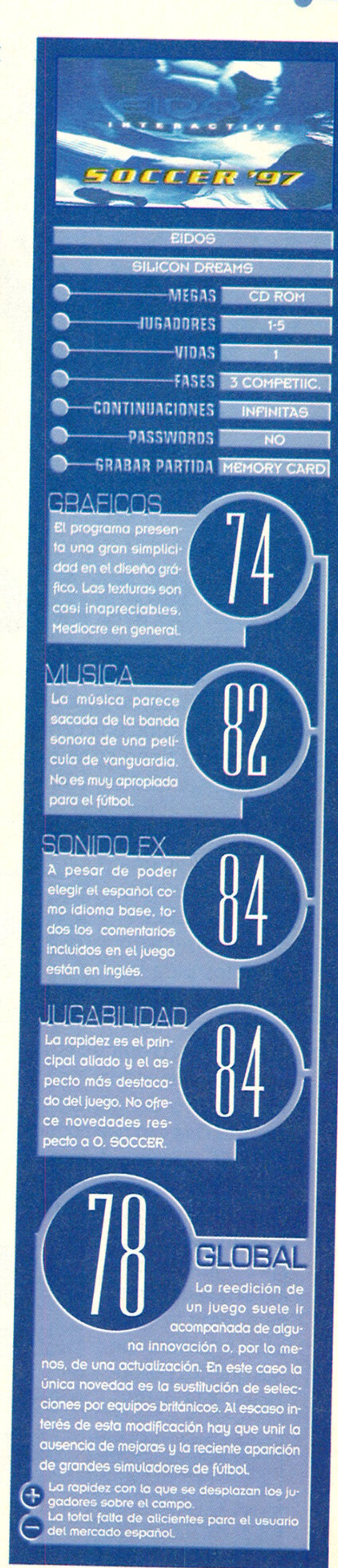
# SIN alicientes

U.S. Gold, una de las habituales en los eventos deportivos, aprovechó el tirón de las Olimpiadas de **Atlanta** para lanzar al mercado un simulador futbolístico titulado OLYMPIC SOCCER. El compacto, creado para ***Saturn*** y ***PlayStation***, tenía como principal característica la sencillez gráfica, intentando potenciar la jugabilidad. La fusión de **U.S. Gold** con **Domark** y **Core** para formar **Eidos** no ha sido obstáculo para sacar una nueva versión de OLYMPIC SOCCER con el nombre de **SOCCER'97**.

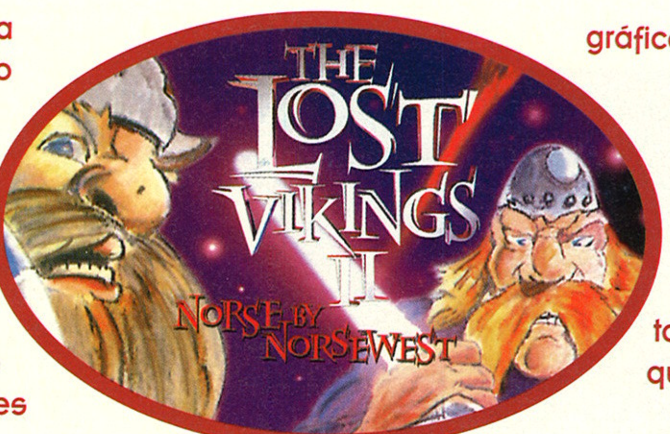



Este simulador es una exacta reproducción de su antecesor, en el que la única incorporación destacable se produce en los equipos incluidos. Así, se han sustituido las selecciones olímpicas por 33 clubs de la liga inglesa, entre los que aparecen algunos que militan en la segunda división. También hay que citar que, en esta ocasión, los jugadores son reales, aunque su presencia no sea un gran aliciente para los usuarios españoles. Gráficamente tampoco hay que reseñar novedades significativas, manteniendo la sobriedad poligonal, la casi total ausencia de texturas, la misma *intro*, y la presencia de cámaras similares. Lógicamente el objetivo de este lanzamiento es el mercado británico.

**CHIP & CE**



**La versión para Super Nintendo del clásico plataformas de Interplay llega con la mejor de las intenciones, aunque no con las innovaciones gráficas que cabía esperar. Es posible que, en cierto modo, este juego no haya sido todo lo bueno que habíamos imaginado.**




# ¿DONDE CUERNOS ESTOY?



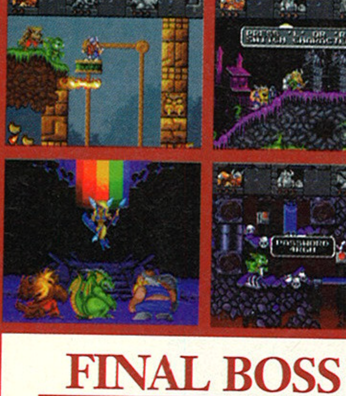














## FINAL BOSS

LONG TIME NO SEE, PITIFUL WORMS! YOU BEAT ME ONCE, BUT NOW I SHALL DESTROY YOU WITH MY NEW THERMAL DETONATORS! HAHAHAHAA...

La única diferencia que encontraremos entre esta versión para ***Super Nintendo*** y la misma para los 32 *bits* radica en la ambientación gráfica. Mientras en la adaptación para las consolas de **Sony y Sega** se utilizó el modelado 3D en todos y cada uno de los elementos de pantalla, en esta versión para los 16 bits de **Nintendo** se ha optado por volver al método tradicional. Las *intros*, por supuesto, han desaparecido, dejando paso a una secuencia animada de escasa calidad. La música, estridente donde las haya, nos acompañará durante los 31 niveles de que consta el juego, exactamente los mismos que conformaban las versiones para 32 *bits*. Un juego que, en definitiva, aportará muy poco.

**J. C. MAYERICK**



**APROVECHANDO EL EXITO DE WAVE RACE EN SU CONSOLA DE 64 BITS, NINTENDO LE HA LAVADO LA CARA A UN TITULO QUE FUE PROGRAMADO EN 1992 Y QUE, FINALMENTE, HA APARECIDO ESTE AÑO BAJO TAN INTERESANTE TITULO.**

# CON LA MOTO EN LOS TALONES

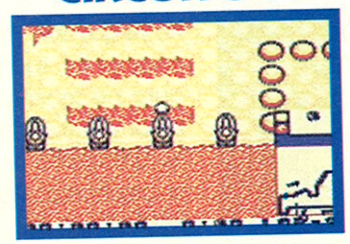




CIRCUITO 1

CIRCUITO 2

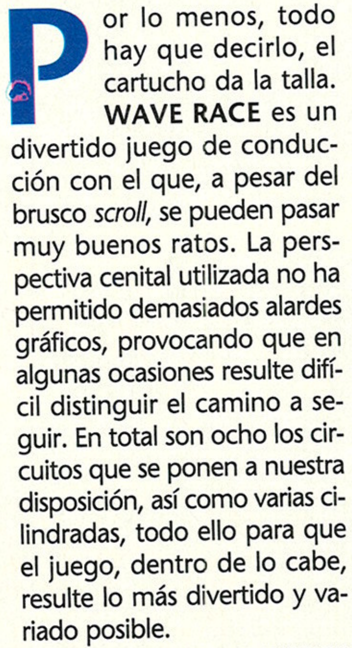




CIRCUITO 3

CIRCUITO 4





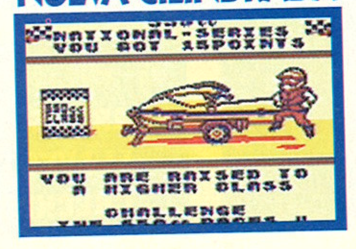
Por lo menos, todo hay que decirlo, el cartucho da la talla. **WAVE RACE** es un divertido juego de conducción con el que, a pesar del brusco *scroll*, se pueden pasar muy buenos ratos. La perspectiva cenital utilizada no ha permitido demasiados alardes gráficos, provocando que en algunas ocasiones resulte difícil distinguir el camino a seguir. En total son ocho los circuitos que se ponen a nuestra disposición, así como varias cilindradas, todo ello para que el juego, dentro de lo cabe, resulte lo más divertido y variado posible.

**J. C. MAYERICK**

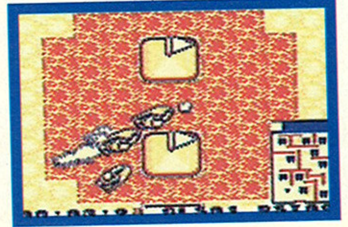
PODIUM



NUEVA CILINDRADA



SLALOM





WAVE RACE

| | |
|---|---|
| | NINTENDO |
| | NINTENDO |
| MEGAS | 1 |
| JUGADORES | 1 - 2 |
| VIDAS | TIEMPO |
| FASES | 8 CIRCUITOS |
| CONTINUACIONES | SI |
| PASSWORDS | NO |
| GRABAR PARTIDA | NO |

GRAFICOS 81
El resultado gráfico no es excesivamente espectacular, toda vez que la perspectiva utilizada no permite muchos alardes.

MUSICA 80
Nintendo no suele defraudarnos en este aspecto, aunque en esta ocasión tampoco es que nos haya emocionado.

SONIDO FX 75
La pedorreta del motor no es todo lo buena que nos gustaría. Pasable, pero se nota que no han puesto mucho empeño.

JUGABILIDAD 83
WAVE RACE no es ninguna maravilla, pero por lo menos resulta divertido. La inercia de la moto es simplemente genial.

80 GLOBAL
WAVE RACE se presta especialmente para pasar ratos divertidos sin demasiadas pretensiones. El único fallo es su scroll, un poco brusco para nuestro gusto, que puede resultar algo molesto en algunas ocasiones. Teniendo en cuenta la escasez de lanzamientos actuales para Game Boy, no estaría mal hacerse con él.

+ Los muchos modos de juego de que dispone, y la jugabilidad.
− La brusquedad del scroll y los escasos efectos de sonido disponibles.

MAPAS



Sabemos que no es el caso de muchos de nuestros lectores, pero hay unos cuantos desesperados jugadores de TUROK que ya tienen la frente roja de dar cabezazos a la pantalla del televisor. De Lúcar, que fue uno de ellos hace pocos números, viene en su ayuda con esta coquetona y «mapera» guía.

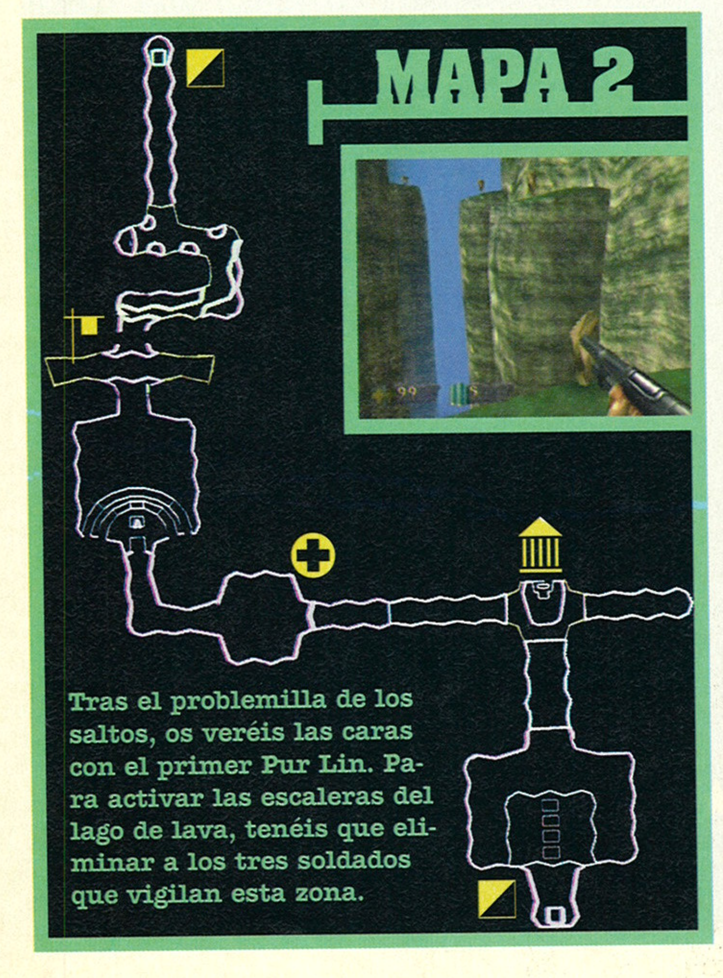
Antes de nada, y para evitar que alguno se vuelva loco buscando, conviene aclarar que la posición de algunos de los símbolos no se corresponde con el lugar exacto del objeto que representa. No tendréis ningún problema porque, en todos los casos, podréis encontrar lo indicado en el mapa en la primera ojeada de la zona señalada. El primer nivel de TUROK es muy largo, pero no entraña excesivas dificultades si hemos asimilado las enseñanzas del modo de práctica en sus dos variantes. Las partes más complejas serán los saltos sobre plataformas en el mapa 2, 4 y 6, que requieren algo de habilidad y bastante atención a las distancias. En cuanto a los enemigos, en esta fase no deben suponer ningún obstáculo, ya que son pocos y de escasa resistencia a nuestras armas. En fin, todo es asequible pero si queréis ir sobre seguro no tenéis más que echarle una ojeada a la variopinta y jugosona selección de trucos que **R. Dreamer** os ha preparado con su esmero y alegría mosquetera que le caracteriza. Con la guía y esas ayudas adicionales **TUROK** dejará de ser un juego para «guerreros del pad».

**SIMBOLOS**

- ★ ARMAS
- LLAVES
- CHECKPOINT
- SAVE POINT
- TELEPORT
- BONUS

## MAPA 1

Para lograr la pistola, sumérgete en el agua y bucea hasta la cueva. Para obtener la segunda llave, trepa por la enredadera.



## MAPA 2

Tras el problemilla de los saltos, os veréis las caras con el primer Pur Lin. Para activar las escaleras del lago de lava, tenéis que eliminar a los tres soldados que vigilan esta zona.

## ENEMIGOS









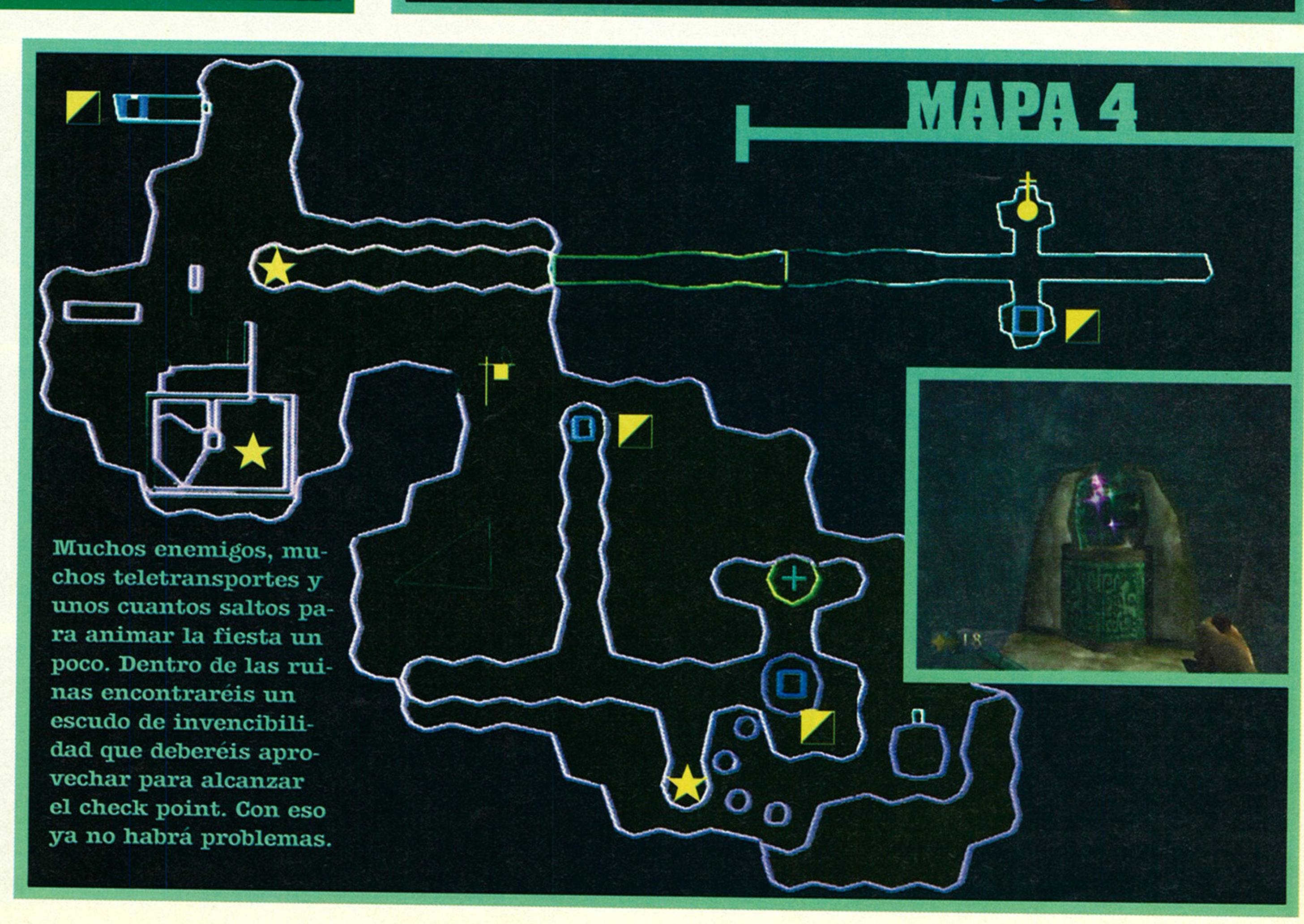




MAPAS

## MAPA 3

Al pisar el botón del suelo, el muro de troncos descenderá. Un poco más adelante y a la izquierda descubriremos un arma nueva y el camino de entrada a este mapa. La principal dificultad está en el laberinto de las cuevas. Activa el mapa antes de entrar e intenta pasar a toda velocidad.

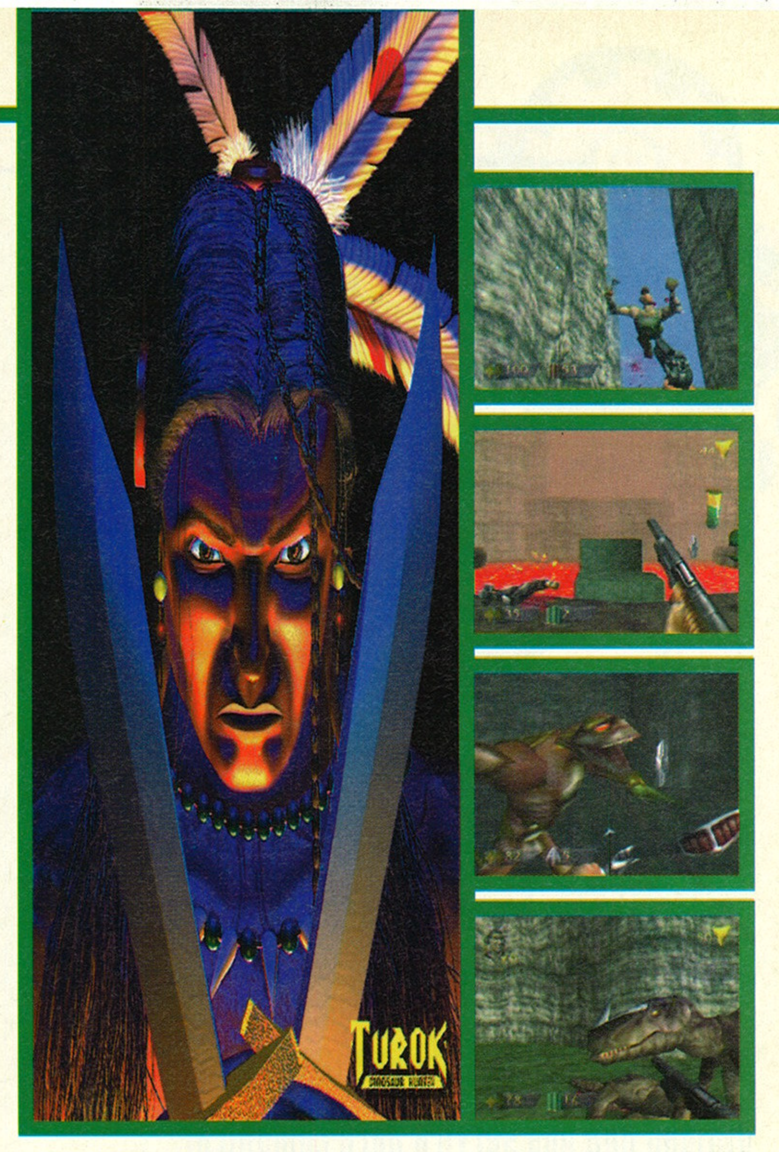


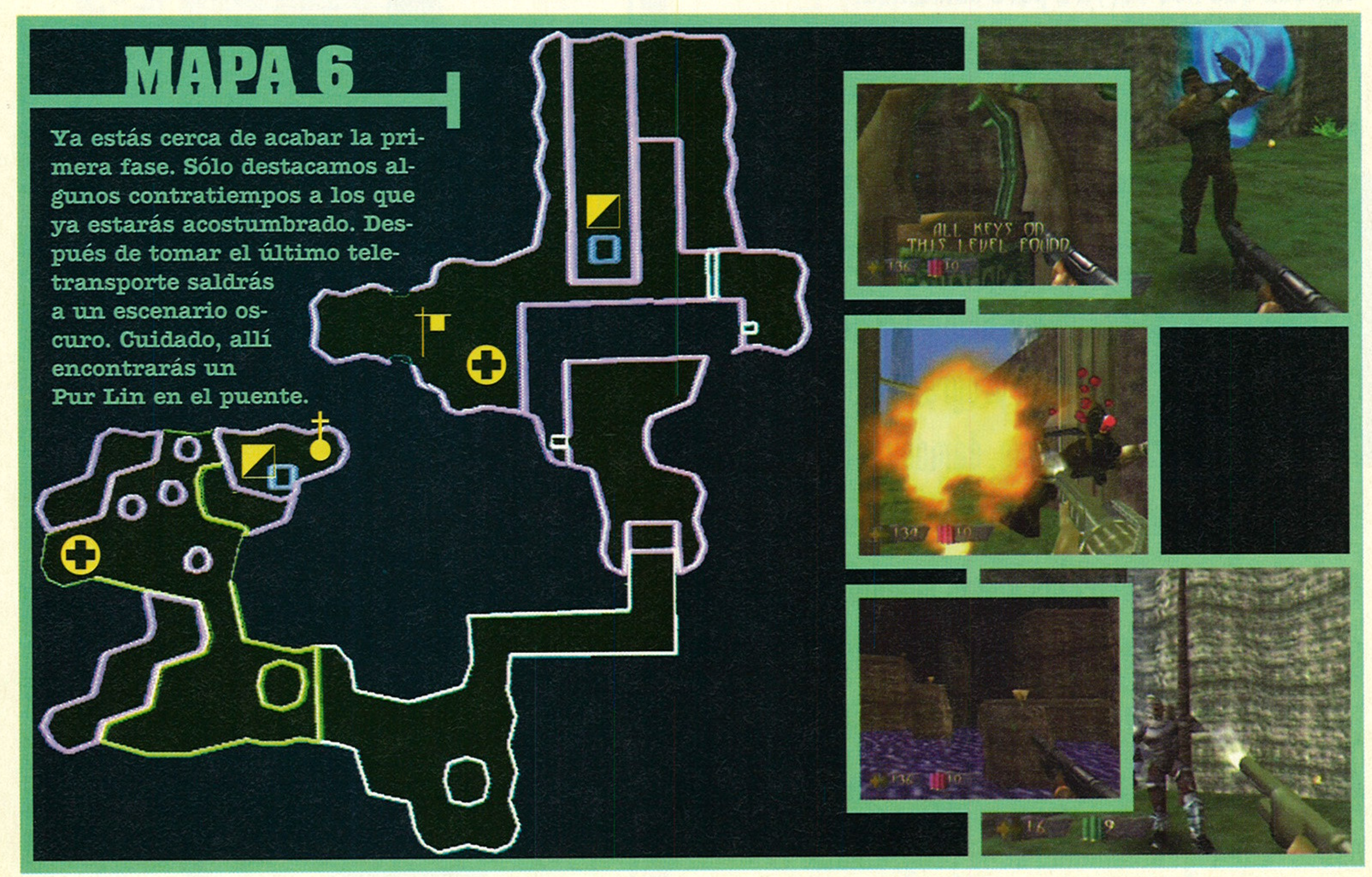
## MAPA 4

Muchos enemigos, muchos teletransportes y unos cuantos saltos para animar la fiesta un poco. Dentro de las ruinas encontraréis un escudo de invencibilidad que deberéis aprovechar para alcanzar el check point. Con eso ya no habrá problemas.


TUROK


MAPA 5
En el laberinto el mapa del juego no se activa. Guíate por éste y no dejes ninguno de los items señalados. El Cronocepter tiene aspecto de lanza y no de llave.


TUROK


MAPA 6
Ya estás cerca de acabar la primera fase. Sólo destacamos algunos contratiempos a los que ya estarás acostumbrado. Después de tomar el último teletransporte saldrás a un escenario oscuro. Cuidado, allí encontrarás un Pur Lin en el puente.
ALL KEYS ON THIS LEVEL FOUND

# NUEVAS HERRAMIENTAS



por J. C. MAYERICK

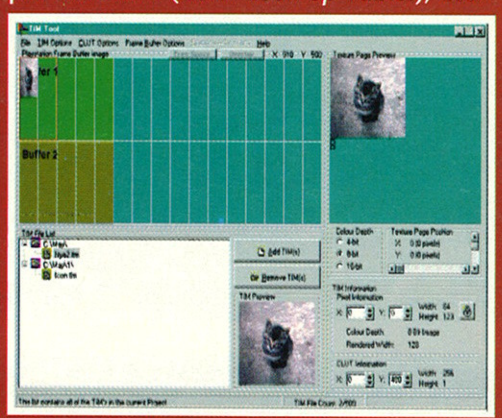
Antes de meternos de lleno en el ámbito de la programación, hemos querido contaros algunas cosas más sobre el Kit de desarrollo, hablando del programa SIOCONS.EXE, una imprescindible utilidad que nos servirá para comunicar **PlayStation** con el **PC**. Comenzamos además el prometido curso de C que el mes pasado avanzábamos, mostrando los distintos sistemas de numeración que serán útiles en la programación. Por último, damos un breve repaso al interior de **PlayStation**, explicando cada uno de los elementos que la componen. Nos gustaría tener más páginas a nuestra disposición, pero no tenemos más remedio que emplazaros al próximo mes para enseñaros algunas cosillas más sobre el intrigante mundo de la programación.





## TIMTOOL.EXE

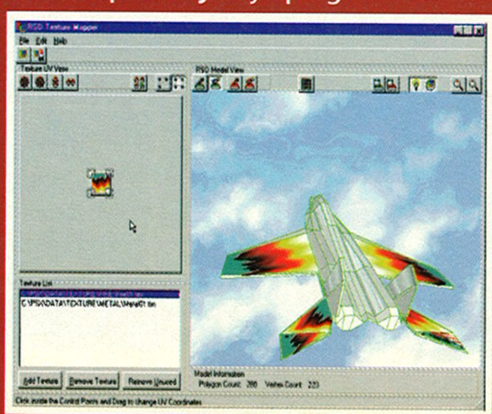
Uno de los defectos del Kit de desarrollo ***Net Yaroze*** radica en lo artesanal del entorno, pero por suerte, **Sony** está creando interesantes aplicaciones que, bajo el entorno ***Windows***, harán que nuestro trabajo sea mucho más sencillo. La estructuración del *frame buffer*, por ejemplo, es una de las tareas más laboriosas y liosas de cuantas se pueden acometer. Para hacer un poco más sencilla esta tarea, **Sony** ha creado esta herramienta, que nos permite organizar toda la información del *frame buffer* de una forma estructurada, desde los *sprites*, hasta las texturas, pasando por los CLUT (*Color Look Up Tables*), etc.

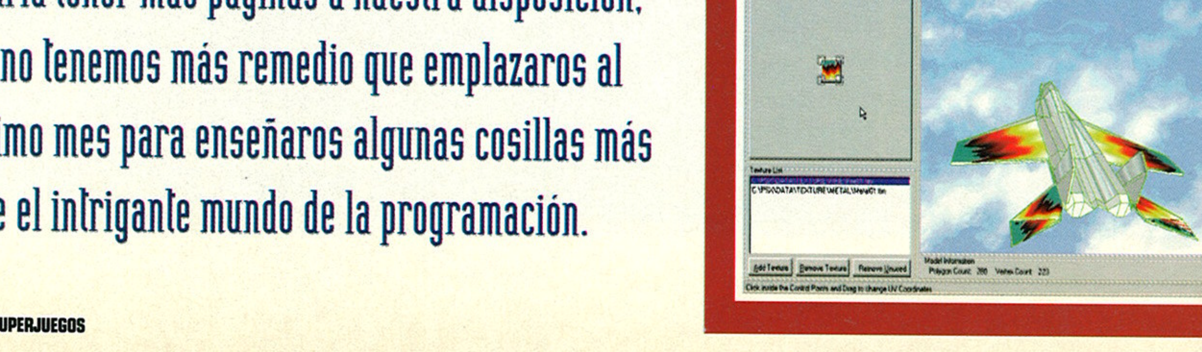




## RSDTOOL.EXE

Por suerte, aplicar las texturas a nuestros modelos ya no será tan complicado. Ahora, gracias a esta utilidad diseñada por la gente de **Sony**, sólo tenemos que cargar la textura (en formato TIM) y pinchar en el polígono sobre el que queremos aplicarlo. Así de sencillo. Para obtener una idea más cercana a lo que deseamos, se puede seleccionar una fuente de luz por defecto y un fondo a la pantalla. Si estás interesado en conseguir RSDTOOL.EXE o TIMTOOL.EXE, tan sólo tienes que acercarte a *Links & Utilities* y bajarte la última versión que **Sony** haya programado.





# aprende a PROGRAMAR con net yaroze

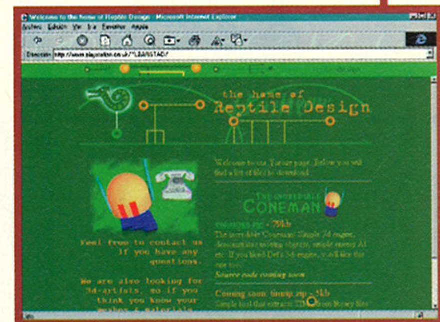
PlayStation

La página WEB está que arde, y el trabajo se nos amontona. Cuando comenzó la aventura con **Net Yaroze** el mes pasado, no se nos pasó por la cabeza que el invento fuese a funcionar así, pero el caso es que nos ha desbordado. Aún así, hemos seleccionado aquello que nos ha parecido más interesante, centrándonos especialmente en los grupos de noticias, una interesante característica de **Internet** que estábamos impacientes por contaros. Desde aquí, además, queremos dar la más sincera bienvenida a **Net Yaroze America**.

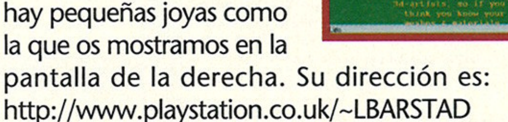


## LA PAGINA WEB

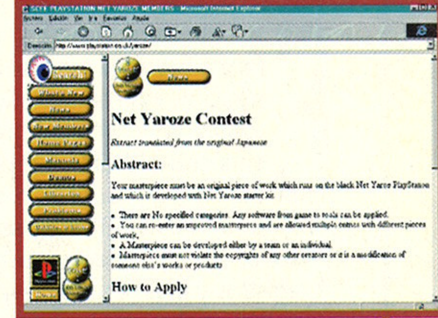
### LOS 40 PRINCIPALES

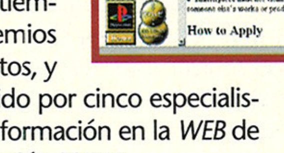


La *WEB* de ***Net Yaroze*** está funcionando a la perfección. A día 14 de Mayo de 1997, son ya más de cuarenta las páginas *WEB* de los miembros del *SDK*, lo que augura un excelente futuro al sistema de desarrollo. Entre ellos hay pequeñas joyas como la que os mostramos en la pantalla de la derecha. Su dirección es: http://www.playstation.co.uk/~LBARSTAD



### CONCURSO NET YAROZE





La revista japonesa de videojuegos DENGEKI-OH ha organizado un concurso mundial de programación de videojuegos. Para participar tan sólo se debe presentar el trabajo (programado con ***Net Yaroze***) antes del 30 de Septiembre de 1997. Los premios son bastante suculentos, y el ganador será elegido por cinco especialistas del sector. Más información en la *WEB* de ***Net Yaroze***, en la sección News.

### AMERICA YA ESTA ON-LINE




El triángulo ya se ha cerrado. Primero fue **Japón**, después **Europa** y ahora, por fin, **Estados Unidos**. ***Net Yaroze América*** es ya una realidad a la que se puede acceder desde *Utilities & Links*. Pasearse por ella puede ser interminable, ya que desde el 14 de Abril en que se puso en marcha, son ya muchas las decenas de usuarios que han introducido su página personal en la *WEB*. Además, hay que reconocerlo, es una página muy, muy completa.

Si eres miembro de **Net Yaroze** y todavía no has hecho uso de los grupos de noticias, es el momento de hacerlo. En ellos encontrarás toda la ayuda posible.

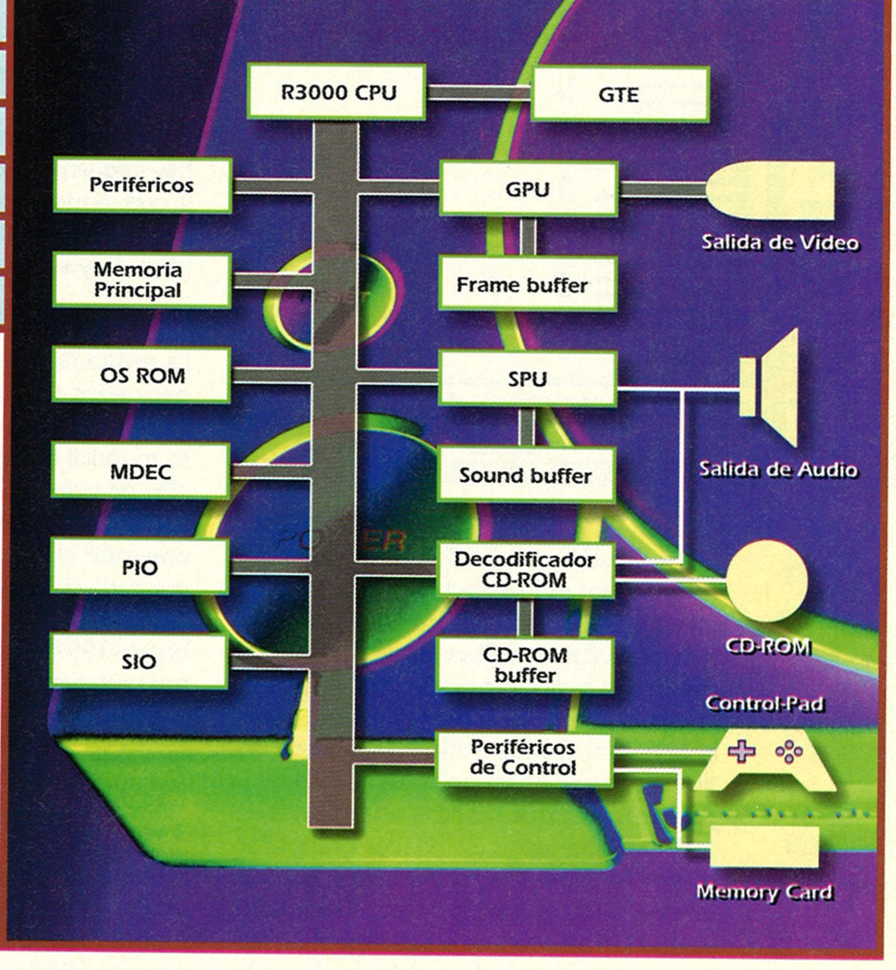
### LOS GRUPOS DE NOTICIAS

Los que estén más familiarizados con la red **Internet** sabrán ya de la utilidad de estos grupos. En ellos son los propios usuarios los que se ayudan a resolver las distintas dudas, con lo que se acrecenta aún más ese aire de compañerismo que la gente de **Sony** quiere imponer en la *Web*. Existe un grupo de noticias (**news.playstation.co.uk**) oficial de la compañía, aunque desde el lanzamiento del *SDK* han sido varios los nuevos grupos formados en torno a la programación con ***Net Yaroze***. Su funcionamiento es muy sencillo, ya que tan sólo tenemos que especificar como nuevo servidor de noticias la dirección arriba indicada. Una vez hecho esto se puede optar por una de estas tres posibilidades: una, investigar cada uno de los mensajes disponibles en el servidor en busca de un tema que nos interese; dos, enviar alguna duda con la esperanza de que alguien nos responda en los siguientes días; y tres, ayudar a otro usuario resolviendo la dificultad o duda que haya planteado. Como se puede ver, los grupos de noticias serán la mejor ayuda que se pueda disponer.




# EL INTERIOR DE LA PLAYSTATION

El interior de **PlayStation** encierra gratas sorpresas para los futuros programadores. Todo está pensado para ahorrar trabajo al diseñador. Como se verá en futuras entregas, la funcionalidad de algunos de los componentes de la consola pueden llegar sobrepasar de lleno lo que de ellos podíamos esperar. Todo, en fin, parece más sencillo.

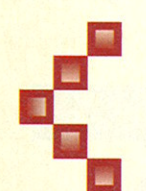



Este esquema muestra, de una forma bastante sencilla, la organización interna de una ***PlayStation***. En lo alto del gráfico se encuentra la CPU, un procesador RISC (*Reduced Instruction Set Code*) de 32 *bits* a 33Mhz basado en el R3000. Este procesador cuenta con 32 registros y una I Caché de 4 Kbytes integrada en el mismo chip. A su lado se encuentra el GTE (*Geometry Transfer Engine*) que se encarga de realizar las operaciones aritméticas con matrices y vectores, y cuyos resultados pueden ser utilizados posteriormente, y sin ninguna modificación, por la GPU. Esta última (*Graphics Processing Unit*) realiza el trabajo fuerte en cuanto a gráficos. Esta unidad se encarga del trabajo concerniente a *sprites*, polígonos, *scroll*, fondos, etc. Para ello necesita de la inestimable ayuda del *frame buffer*, una memoria de vídeo de 1 MByte que sirve para almacenar toda la información referente a gráficos, incluido, por ejemplo, las CLUT (*Color Look Up Table*), paletas de color que posteriormente serán utilizadas por *sprites*, polígonos, etc. La GPU junto con el *frame buffer* será, a partir del mes que viene, el centro de atención de esta sección.

***PlayStation*** cuenta con 2 MBytes de memoria principal, así como con 512K de Sistema Operativo en ROM. La SPU (*Sound Processing Unit*) cuenta con un *sound buffer* de 512 Kbytes y 24 voces, y está intimamente ligado al decodificador de CD-ROM, encargado de leer la información desde el CD. El PIO y el SIO son los puertos de expansión paralelo y serie respectivamente, mientras que el MDEC es un dispositivo especial destinado a la compresión/descompresión a gran velocidad de JPEG o MPEG, aunque esta característica no se incluye inicialmente en el Kit de desarrollo ***Net Yaroze*** (pero sí en el profesional). Por último, y aunque no aparezca en el gráfico, está el DMA, que es el encargado de transferir los datos entre la memoria principal y los distintos dispositivos (*frame buffer*, *sound buffer*, etc.) El mes que viene entraremos de lleno en el intrincado mundo de la generación de gráficos.

La programación en C es la base de la programación con el Kit de desarrollo de **Sony**. Desde este mes os brindamos la posibilidad de aprender este lenguaje de programación, uno de los más utilizados en todo el mundo, de una forma sencilla y clara. Aquí se mostrará la teoría, pero la práctica llegará al tiempo que profundicemos en el funcionamiento del Kit.



# C: SISTEMAS DE NUMERACION

El sistema numérico utilizado actualmente es la numeración decimal o en base 10. Existen tres tipos de numeración más que nos serán de gran utilidad en el estudio del C, como son el binario, el octal y el hexadecimal. El primero, en base 2, se representa con los digitos 0 y 1, mientras que en el octal se utilizarán los dígitos del 0 al 7, ambos inclusive. El más importante de todos, el hexadecimal, necesita de 16 dígitos para su representación. Por un lado se utilizan, al igual que en la numeración decimal, los dígitos del 0 al 9, a los que se debe añadir las letras A a la F, completando así los 16 dígitos requeridos. Dichos carácteres representan los valores comprendidos entre 10 y 15. Así, la A equivale a 10 (en sistema decimal), la B a 11, y así hasta la F, que equivale a 15. Aunque es conveniente dominar el sistema hexadecimal, es posible representar en base 10 cualquier tipo de número, sea cual sea su base. Esta es la fórmula que se debe utilizar para pasar cualquier tipo de número a su equivalente en base 10 o sistema decimal:

- $(n0)b^0+(n1)b^1+...+(nx)b^x$

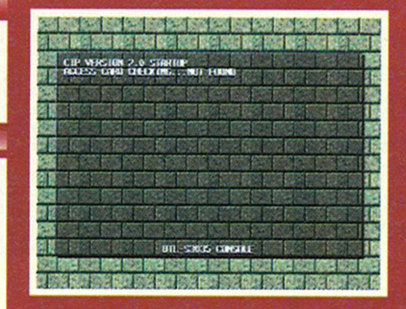
La b es la base de numeración y nx el dígito. Así, el número 10110b, en base binaría, equivaldría en decimal a:

- $0*2^0+1*2^1+1*2^2+0*2^3+1*2^4$, lo que equivale a 0+2+4+0+16 = 22 decimal.

Ahora, el número 2AF1h hexadecimal se representaría en base 10 como:

- $1*16^0+15*16^1+10*16^2+2*16^3$, que simplificando queda de esta forma: 1+240+2560+8192 = 10993 decimal.

La operación inversa es quizás más fácil. Primero se divide por la base a la que se quiere convertir; después se hace lo mismo con el cociente, y así hasta que el dividendo sea inferior al divisor. Tomemos el numero 10231d que queremos pasar a hexadecimal. Hacemos: 10231/16 que queda como 639 de cociente y 7 de resto. Ahora, 639/16 nos da 39 como cociente y 15 de resto. Por último, 39/16 nos deja 2 como cociente y 7 de resto. Ahora sólo nos queda colocar sucesivamente el último cociente y el resto de cada operación, quedando 27F7h. Muy fácil. Como habréis notado, detrás de cada número se coloca una letra que identifica la base en que éste está representado: b para binario, h para hexadecimal, q para octal y d para decimal. Cuando no se incluye el especificador, se supone en base 10. El més que viene os mostraremos algo más sobre numeración y os enseñaremos los tipos de datos.






## SIOCONS. EXE

En la comunicacion entre el **PC** y la **Net Yaroze** entran en juego tres elementos. Por un lado esta el cable serie, por otro el sistema operativo de la consola, que se entrega en CD, y por ultimo el programa SIOCONS.EXE, una aplicacion que permite la transferencia de datos entre ordenador y consola. Su funcionamiento, que viene extensamente explicado en el capitulo 17 de la guia del usuario, no es excesivamente complicado, y en apenas unos minutos seremos capaces de transferir las demos que se encuentran en la pagina WEB de **Sony** sin demasiados problemas. De cualquier forma, SIOCONS.EXE sera especialmente util en la depuracion de programas, ya que desde el se puede explorar la memoria de la consola, los registros del procesador e, incluso, se puede desensamblar parte del codigo para una mejor comprension de lo que ocurre durante la ejecucion. Dominar esta aplicacion se nos antoja imprescindible si se desea progresar lo suficiente.

# AMIGMANIA

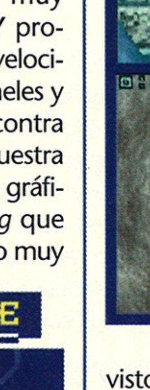
Coordinado por

THE PUNISHER

## LA GRAN CARRERA POR EL TUNEL DE LA MUERTE

Partiendo de una idea muy simple, **ZERO GRAVITY** propone una carrera a alta velocidad por una serie de túneles y puertas que atentarán contra la integridad física de nuestra nave. Este arcade utiliza gráficos con *texture mapping* que hacen de este juego algo muy vistoso. Para poder jugar con él sólo necesitaréis un 68030, ya que según el programador en un *1200* sin ampliar el juego es completamente injugable. Sin embargo bastará tener algún mega extra. Si queréis conseguirlo completamente gratis solamente tenéis que buscarlo en **Aminet**, el mayor archivo de ficheros de **PD** que existe en el mundo, situado en **Internet**.





## DAMAGE

### EL JUEGO MAS SALVAJE Y SANGRIENTO



**Seguro que los más moralistas se rasgarían las vestiduras si vieran la temática y el contenido de este desagradable arcade. En DAMAGE manejaremos a un ser despreciable que no tiene ningún reparo en masacrar a perros, viejecitas o fuerzas armadas. Para tan arriesgada misión contaremos con armas tan variopintas como bates de béisbol, sierras mecánicas, pistolas, uzis o lanzamisiles. Todo ello con brillantes animaciones.**

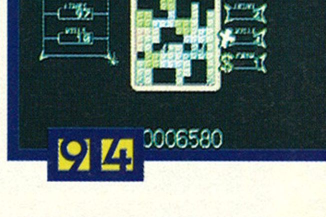
## LLEGA EL PRIMER JUEGO PARA POWER AMIGA

**Click Boom** acaba de firmar hace tan sólo unos días un acuerdo con **Phase 5** para desarrollar juegos para los nuevos *Power Amiga*. El primer título que aparecerá para este soporte será MYST, que aparte de aparecer para *A1200* con *CD-Rom*, contará con una versión expresamente programada para *Power Amiga*, a la que seguirán otros impresionantes productos sólo para este *Ami-*

## TOP FACTOR 5

| Juego | Género | Nota |
|---|---|---|
| TURRICAN 2 | ARCADE • A500 | 93 |
| APYDIA | SHOOT'EM-UP • A500 | 91 |
| BC KID | PLATAFORMAS • A500 | 93 |
| GEM Z | PUZLLE • A500 | 92 |
| BATTLE SQUADRON | SHOOT'EM-UP • A500 | 90 |

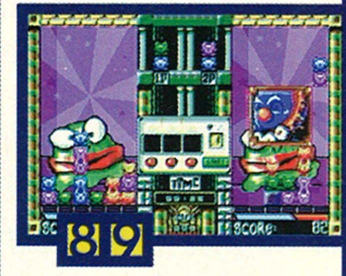
## NOVEDADES



94

### WORMTRIS

**Mezclando elementos de TETRIS y WORMS, nace este maravilloso, adictivo y explosivo juego que seguro os enganchará durante horas y horas. Toda una delicia jugable.**



89

### MIRNSKIES FURNBALL

**Tras su SPERIS LEGACY, la gente de Binary Emotions continúa en su estilo consolero para plagiar en esta ocasión a otro éxito, el gran PUYO-PUYO de Compile.**

## DEMO DEL MES



### SHAFT 7

**Sin duda uno de los mejores grupos que participaron en THE PARTY fué B.O.M.B, que con la increíble demo de SHAFT 7 dejaron a todo el mundo boquiabierto. Increíble, pero cierto.**

Por fin, y tras unos meses de incertidumbre, la operación de compra de Amiga por parte de Gateway 200 ya se ha finalizado, y las compañías se ponen en marcha otra vez. Por eso, aquí tenéis un AMIGAMANIA repletito de novedades interesantes para todo buen «amiguero jugón».



# NOTICIAS

### S O R P R E S A

## ENCONTRADOS DOS DESAPARECIDOS



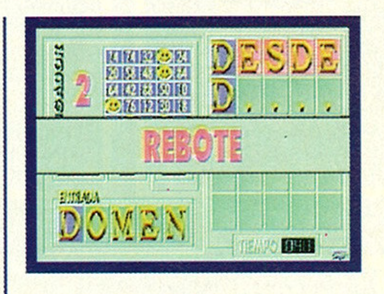
**A parte de la iniciativa tomada por Click Boom para convertir los grandes éxitos de PC a Amiga, otras compañías están lanzando juegos que parecían estar en el pozo del olvido. THE BIG RED ADVENTURE, una gran aventura programada por Core, ya se encuentra disponible en las tiendas inglesas, y BLITZBOMBERS está a punto de pisar la calle. Dos grandes juegos que por fin llegan.**

*ga.* Esta compañía tambien prepara una nueva versión ampliada de NEMAC IV, con mejores gráficos y más niveles y enemigos, que llevará el imaginativo nombre de NEMAC IV, THE DIRECTOR'S CUT.

## LAS MOTOS DE TRON SE VUELVEN SERPIENTES

Los amantes de los arcades clásicos seguro apreciarán esta nueva versión de SNAKE, con algunas interesantes variantes que mejoran el juego original un 200x100. Brillantes gráficos, algunos bastantes surrealistas, recordarán a muchos la estética de SPEEDBALL. Contaremos con la posibilidad de que hasta cuatro jugadores simultáneos participen en la competición, además de poder competir en multitud de variantes de juego. Otra interesante posibilidad será la de aumentar el potencial de nuestra serpiente comprando armas y distintos *items*. **SNEECH** es un entretenido arcade que encantará a todos los que busquen un poco de diversión clásica.






## TU CONCURSO PREFERIDO EN VERSION AMIGA

Los televidentes que habitualmente siguen el concurso **Lingo**, conducido por el polifacético **Ramoncín**, se llevarán una gran alegría al cargar la version que ha realizado **Copysoft** para nuestro querido ordenador. Estamos ante una copia perfecta del concurso con algunas mejoras y novedades en la que podremos jugar contra la computadora o dejar en ridículo a nuestro mejor amigo. Si queréis disfrutar de este entretenido y televisivo juego, solamente tenéis que buscarlo en **Aminet**, es totalmente gratis.

### A L I E N   F O R M U L A   O N E

## A TRESCIENTOS POR HORA CON AMIGA




**Los que se quedaron con las ganas de un juego de Fórmula Uno de la calidad del legendario MICROPROSE GRAND PRIX 2, ya tienen algo por lo que alegrar esa cara. ALIEN FORMULA ONE es un simulador de conducción que posee impresionantes gráficos tridimensionales con mapeado de texturas, velocidad y suavidad increíble incluso en un 68030. Toda una maravilla técnica que esperamos esté pronto disponible a través de alguna compañía.**

# AMIGMANIA

## AMIGA REVIEW



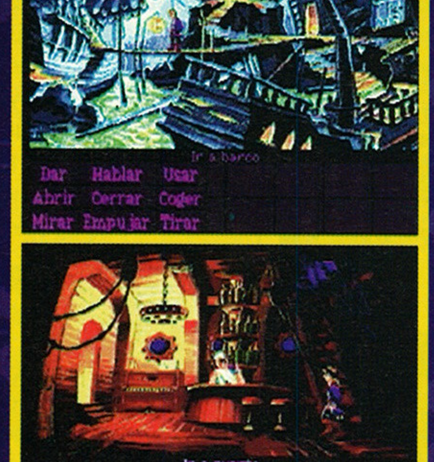






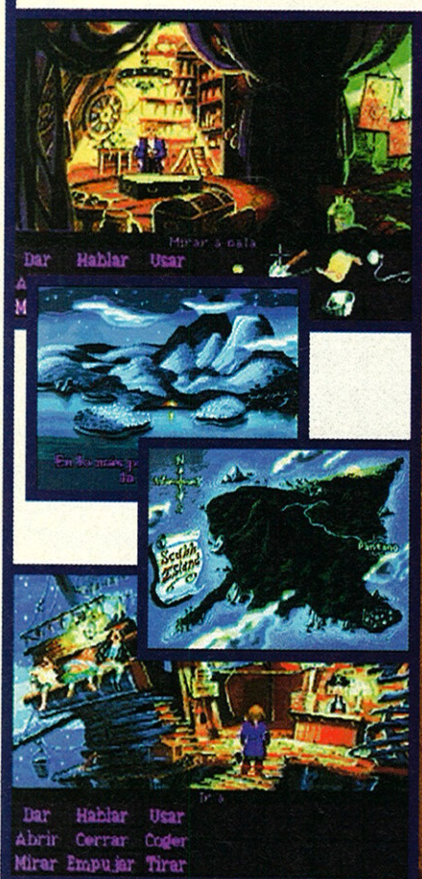


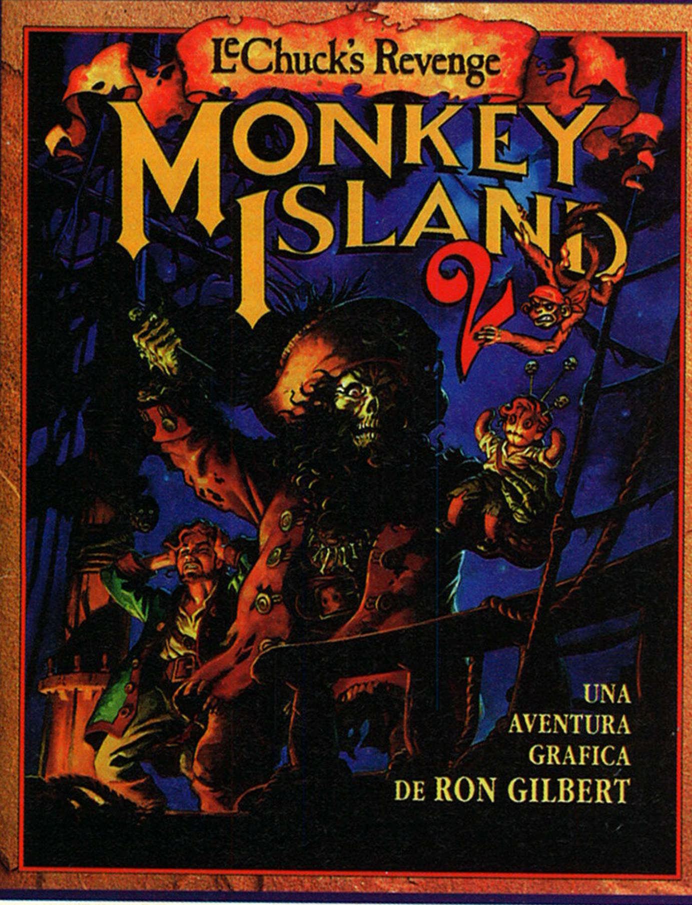

Tras analizar estos últimos meses originales e innovadores juegos, nos apetecía un breve retorno a los clásicos de siempre. Por eso mismo, la review de este mes va dedicada a la que es posiblemente la mejor aventura gráfica que existe para Amiga. Nos referimos al genial, impresionante, y sobre todo divertido MONKEY ISLAND 2. Despúes de eliminar de la faz de la tierra al apestoso pirata Le Chuck, Guybrush Treephood, nuestro pirata preferido, intenta encontrar un legendario tesoro llamado Big Hoop. En su búsqueda tendrá que tratar con el despreciable Largo Lagrande, y disfrutar de nuevo de la desagradable compañia de Stan el vendedor, la bruja




vodoo y la bellísima gobernadora Marley (compañia bastante más agradable que las otras). Los gráficos son impresionantes si los comparamos con las anteriores producciones de Lucas, y en ellos notamos el gran trabajo de los dibujantes y animadores. Tampoco faltan en el juego divertidísimos y disparatados diálogos, que podrían sonrojar a cualquiera. Todo un clásico que aún podemos conseguir en tiendas del Reino Unido.



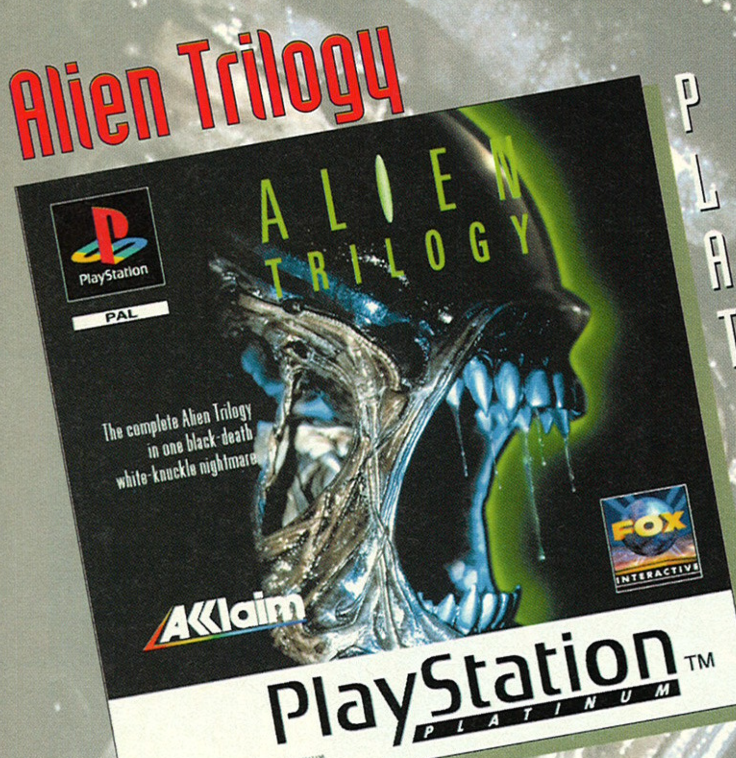







# Descubre la mejor forma de comprar el mejor software en tu CENTRO MAIL

## Alien Trilogy




PLATINUM

¡Tres reinas extraterrestres!... ¡Más de 30 niveles cubiertos de ácido!... Un arsenal de armas letales y tú. Toda la escalofriante acción tridimensional de la Trilogía Alien al completo en una pesadilla sobre una plaga extraterrestre que te pondrá a cien.

**3.990**

Alien, Aliens, Alien 3™ & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited ® & © 1997. Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

## Bust a Move 2

PLATINUM

Bust a Move 2 es un juego tipo rompecabezas al estilo de las máquinas recreativas, rápido como un rayo y súper emocionante. Descubre en la modalidad para dos jugadores el doble de entretenimiento y diversión.

**3.990**

TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. Bust a Move 2™ is a trademark of TAITO CORPORATION 1997® & CORPORATION © TAITO CORPORATION. All Rights Reserved. © Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

**ÁLAVA**
**Vitoria-Gasteiz**
C/ Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

**ALICANTE**
**Alicante** C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
**Benidorm** Av. de los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter PRÓXIMA APERTURA
**Elche** C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

**ALMERÍA**
**Almería** Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

**ASTURIAS**
**Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

**BARCELONA**
**Barcelona**
- C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆296 69 23

**Badalona**
- Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
- C/ Soledat, 12 ✆464 46 97

**Manresa** C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
**Mataró** C/ San Cristofor, 13✆790 22 78
**Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

**BURGOS**
**Burgos** C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

**CÓRDOBA**
**Córdoba** María Cristina, 3 ✆48 66 00

**GIRONA**
**Girona** C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29

**GRAN CANARIAS**
**Las Palmas de GC**
C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51

**GRANADA**
**Granada** C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

**HUESCA**
**Huesca** C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

**JAÉN**
**Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

**LA CORUÑA**
**La Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
**Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

**MADRID**
**Madrid**
- C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038.✆378 22 22

**Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
**Alcobendas** C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
**Alcorcón** C/ Cisneros, 47✆642 62 20
**Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15

**MÁLAGA**
**Málaga** C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
**Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

**MALLORCA**
**Palma de M.**
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

**NAVARRA**
**Pamplona**
C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

**PONTEVEDRA**
**Vigo** Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

**SALAMANCA**
**Salamanca** C/ Toro, 84 ✆26 16 81

**SEGOVIA**
**Segovia** C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50

**SEVILLA**
**Sevilla** C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

**STA. CRUZ DE TENERIFE**
**Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

**VALENCIA**
**Valencia**
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

**VALLADOLID**
**Valladolid** C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

**VIZCAYA**
**Bilbao** Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
**Las Arenas** C/ del Club, 1✆464 97 03

**ZARAGOZA**
**Zaragoza**
- Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 53 61 56

**ARGENTINA**
**Buenos Aires** San José, 525 ✆371 13 16

**PORTUGAL**
**Vila Nova Gaia. PORTO**
- Av. Dos descubrimento, 549 L..237✆371 13 16

**¡NO PIERDAS TIEMPO!, ENVÍANOS EL CUPÓN POR CORREO O LLÁMANOS AL TELÉFONO 902·17·18·19**

Remitir a: CENTRO MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid • FAX: (91) 380 34 49

NOMBRE ..................................................
DOMICILIO .................................. POBLACIÓN ..................
CÓDIGO POSTAL ........................ TELÉFONO (..........) ..............
PROVINCIA ..................................................
DIRECCIÓN E-MAIL ..................................................

- ☐ ALIEN TRILOGY (PLATINUM) 3.990
- ☐ BUST A MOVE 2 (PLATINUM) 3.990

**FORMA DE ENVIO**
Correo 400 pta ☐
Agencia 750 pta ☐

SPJ0697




FOX INTERACTIVE
Acclaim

**CONECTA CON NOSOTROS EN INTERNET**
**www.centromail.es**

# A PIE DE PISTA

**LA APARICION DE LAS ULTIMAS ENTREGAS DE INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER SUPONE UNA NUEVA REVOLUCION EN EL MUNDO DE LOS SIMULADORES FUTBOLISTICOS. DESDE LOS 16 BITS HASTA LOS 64 SE HAN SUCEDIDO UNA SERIE DE VERSIONES EN LAS QUE SE CONFUNDEN LAS DENOMINACIONES EUROPEAS Y NIPONAS. CON EL FIN DE ACLARAR ESTE COMPLEJO ENTRAMADO DE TITULOS, VAMOS A RESUMIROS LA EVOLUCION DE LA SAGA QUE HA CONVERTIDO A KONAMI EN LA COMPAÑIA REINA DENTRO DEL FUTBOL. TAMBIEN QUEREMOS QUE SIRVA DE MERECIDISIMO HOMENAJE A UNO DE LOS JUEGOS MAS IMPORTANTES EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS.**

■ J. ITURRIOZ ■

# ISS: LA GRAN SAGA




El comienzo de la saga de **Konami** está marcado por PERFECT ELEVEN (Jpn) e ISS (Eur) para ***SNES***. La segunda parte, FIGHTING ELEVEN (Jpn) e ISS DELUXE (Eur), perfeccionó los escasos fallos de su antecesor. Tanto las versiones niponas como las europeas tenían selecciones, aunque en las últimas se eliminaba el editor. La llegada de WINNING ELEVEN (Jpn) y GOAL STORM (Eur) marcó el paso de la saga a ***PSX***. Además, supuso la aparición de la **J-League** en las entregas niponas y su sustitución por selecciones para el resto. A finales de 1996 **Konami** decidió estrujar ISS DELUXE con dos versiones para ***MD*** y ***PSX***. Sorprende que esta última mantenga los gráficos del cartucho de ***SNES***, siendo su mayor interés en **Europa** la incorporación, por primera vez, del editor. La llegada de los nuevos juegos para ***PSX*** y ***N64*** marca un gran presente y anuncia un prometedor futuro.
















## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ■ PERFECT ELEVEN

En 1994 llegaron las primeras noticias de PERFECT ELEVEN, un juego que revolucionó los simuladores futbolísticos para ***SNES***. La versión europea se hizo esperar hasta finales de 1995. La principal diferencia fue la eliminación del editor de jugadores.



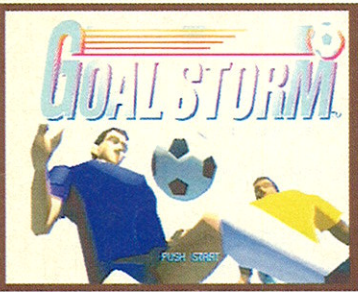



## INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE ■ FIGHTING ELEVEN

Un año después apareció para ***SNES*** la segunda parte con el título FIGHTING ELEVEN. El juego, que mejoró a su antecesor, se llamó en **Europa** ISS DELUXE, volviendo a eliminar el editor. Hace relativamente poco ha sido convertido para ***MD*** y ***PSX***.

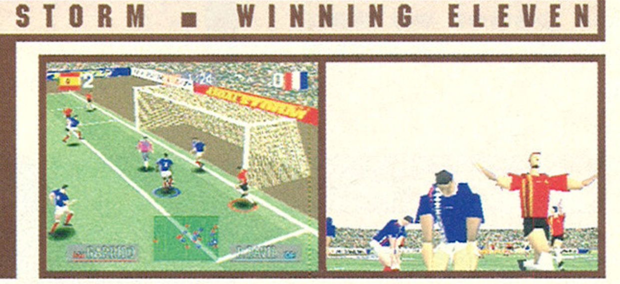







## GOAL STORM ■ WINNING ELEVEN

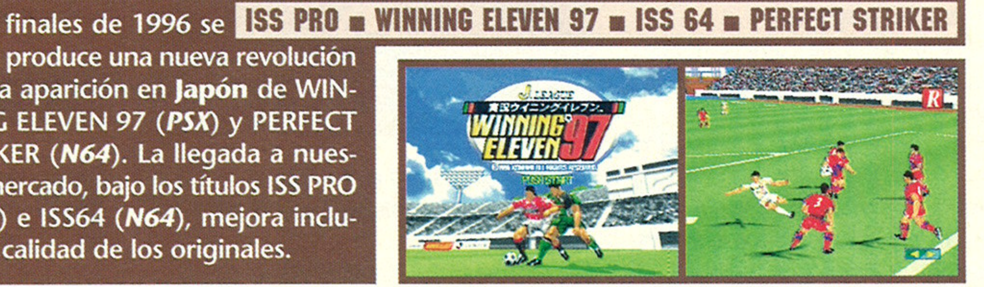
La aparición de las consolas de 32 *bits* fue contestada por **Konami** con WINNING ELEVEN. Para la versión europea (GOAL STORM) se decidió no utilizar el nombre de la saga creada para ***SNES***. El motivo pudo ser la escasez de opciones incluidas.







## ISS PRO ■ WINNING ELEVEN 97 ■ ISS 64 ■ PERFECT STRIKER

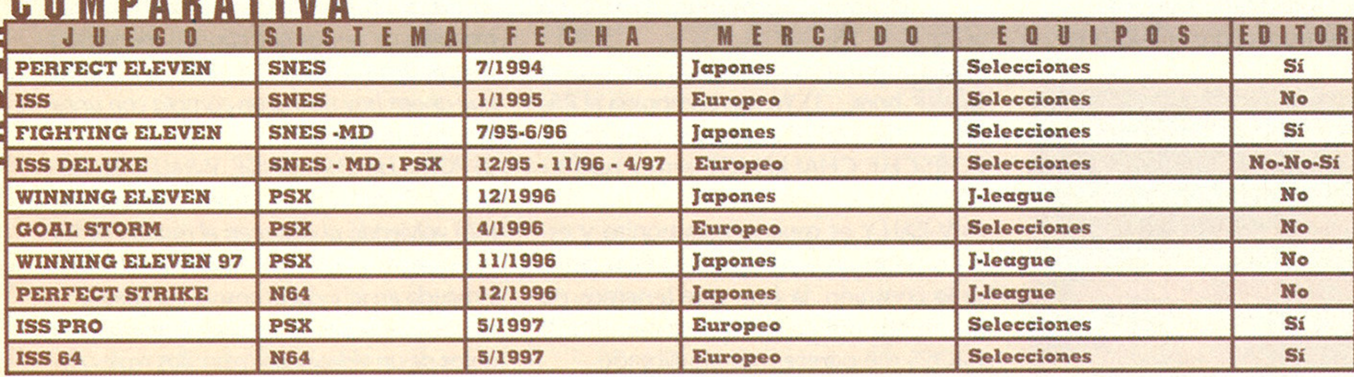



A finales de 1996 se produce una nueva revolución con la aparición en **Japón** de WINNING ELEVEN 97 (***PSX***) y PERFECT STRIKER (***N64***). La llegada a nuestro mercado, bajo los títulos ISS PRO (PSX) e ISS64 (***N64***), mejora incluso la calidad de los originales.





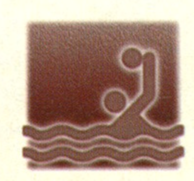
## TABLA COMPARATIVA



| JUEGO | SISTEMA | FECHA | MERCADO | EQUIPOS | EDITOR |
|---|---|---|---|---|---|
| PERFECT ELEVEN | SNES | 7/1994 | Japones | Selecciones | Sí |
| ISS | SNES | 1/1995 | Europeo | Selecciones | No |
| FIGHTING ELEVEN | SNES -MD | 7/95-6/96 | Japones | Selecciones | Sí |
| ISS DELUXE | SNES - MD - PSX | 12/95 - 11/96 - 4/97 | Europeo | Selecciones | No-No-Sí |
| WINNING ELEVEN | PSX | 12/1996 | Japones | J-league | No |
| GOAL STORM | PSX | 4/1996 | Europeo | Selecciones | No |
| WINNING ELEVEN 97 | PSX | 11/1996 | Japones | J-league | No |
| PERFECT STRIKE | N64 | 12/1996 | Japones | J-league | No |
| ISS PRO | PSX | 5/1997 | Europeo | Selecciones | Sí |
| ISS 64 | N64 | 5/1997 | Europeo | Selecciones | Sí |





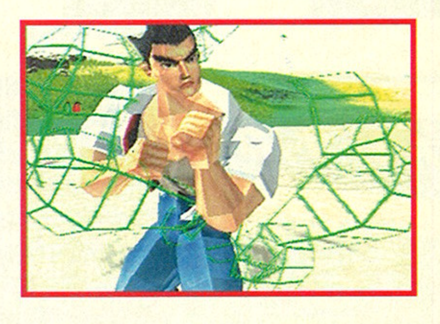






# LINEA

**Cuando ya empiezan los calores a asfixiarnos, ha llegado el momento de refrescar nuestro tiempo de ocio con algún juego. Insisto en que cada vez está más difícil recomendar alguno, debido a que la competencia hace que su calidad sea cada vez mayor. De todas formas, escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.**

## PREGUNTA DEL MES

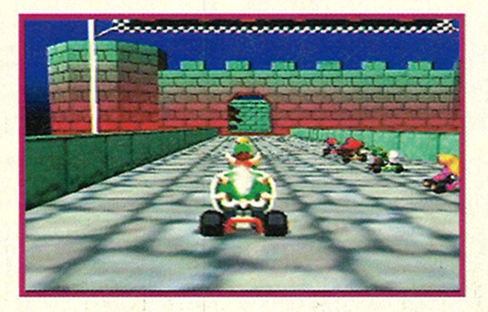


**El lector del primer consultorio me hacía mención a la noticia sobre que el portero del Liverpool se confesó adicto a TEKKEN 2, y que por eso su rendimiento dejaba mucho que desear por la merma en sus reflejos. En primer lugar, me suena a excusa barata. Pero si fuera verdad, esto es un ejemplo de mal uso de algo, no de que los videojuegos sean nocivos. Las vitaminas, por ejemplo, son fantásticas. Pero si te metes al cuerpo diariamente tres kilos de ellas, acabarás hecho un asco por mucha vitamina que sea. Es como los coches deportivos. Un deportivo no es peligroso, lo peligroso es el uso que tú le des. Los videojuegos son exactamente igual. Son beneficiosos (como muchos médicos sostienen) si quien disfruta de ellos no es un asno sin mesura. Todo tiene su tiempo justo y su adecuada medida.**

## PRIMERIZO

*Es la primera vez que escribo a este apartado, y espero que me respondáis a estas preguntas:*
*1) No sé qué hacer, ¿me compro PORSCHE CHALLENGE, o espero que saquen a la venta V-RALLY?*
*2) ¿Cuál es mejor, V-RALLY o RALLY CROSS?*
*3) Me gustó la demo de DIE HARD, ¿me lo compro, o sabes tú de alguno que sea mucho mejor?*
*4) Dame tu opinión, ¿cuál te comprarías, WAVE RACE 64 o MARIO KART 64?*
*5) ¿Publicaréis trucos para el V-RALLY?*



*6) ¿Cuánto costará el V-RALLY?*
*7) ¿Qué juego es mejor, DOOM 64 o TUROK?*
*8) ¿De qué trata TOMB RAIDER?*

***Alejandro Fernández, Barcelona***

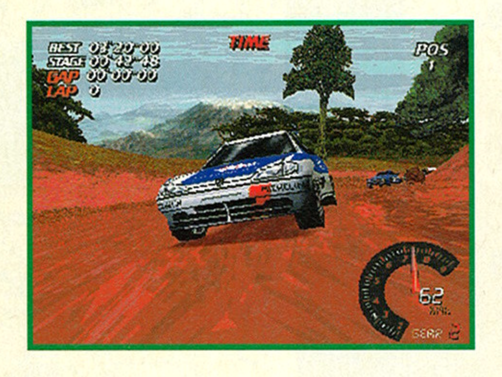
Pues bienvenido y ya iba siendo hora... 1) Yo me compraría el RAGE RACER antes que esos dos. Y PORSCHE CHALLENGE antes que V-RALLY.
2) V-RALLY es mucho más bonito y espectacular, pero aunque **De Lúcar** piense lo contrario, la *beta* que tenemos de momento me parece injugable. RALLY CROSS me parece más equilibrado.
3) Cómpratelo. Es un acierto seguro.
4) MARIO KART 64 sin ninguna duda.
5) Si los hay, por supuesto.
6) Unas ocho mil pesetas.
7) TUROK, aunque para el DOOM 64 todavía queda.
8) Es una colosal aventura tridimensional protagonizada por una chica con una personalidad muy voluptuosa. Imprescindible en tu catálogo.

## CINTURON NEGRO

*Primero felicitarte por la buena temporada del Racing, y después desear que contestes a mis preguntas:*
*1) ¿Qué sabes de un proyecto de **Sega** de nombre clave «etiqueta negra»?*
*2) ¿**Sega** y **Nintendo** están teniendo el mismo éxito de ventas que cuando triunfaban **Mega Drive** y **Snes**, teniendo en cuenta que ahora hay otra gran consola con unos precios más bajos?*
*3) PORSCHE CHALLENGE, V-RALLY, los juegos de PSYGNOSIS... ¿Crees que **Europa** está volviendo al poder en el mundo de los videojuegos y que **PlayStation** se está convirtiendo en la «videoconsola europea»?*
*4) ¿Se puede modificar, vía ordenador los datos de un videojuego (plantillas reales para un juego de fútbol, etc...)?*
*5) Y por último, ya que aquí se suele preguntar por videojuegos... ¿MARIO 64 o ZELDA 64? ¿Es pronto para evaluar este úl-*

# DIRECTA

CON THE SCOPE



timo? ¿Cuál de estos es tu género favorito? ¿Son los dos mejores juegos de la historia? Me despido, y espero que cuando esté más crecidito me hagáis un hueco en la revista.

***The I. S., León.***

Gracias, aunque últimamente mi Racing está pinchando un poco. 1) No se llama «etiqueta negra», eso es más bien un whisky. Su nombre es «cinturón negro», y sé lo que casi todo el mundo, que es un proyecto de **Sega** que consiste en una nueva consola, probablemente de 64 *bits*, y que hay diversos rumores. Algunos dicen que saldrá el año que viene y otros dicen que hasta el 99 nada. Si te acuerdas el MANXTT para ***Saturn*** no lo hicieron AM3... ¿Significa esto que están ocupados en este proyecto? Quién sabe...
2) Qué más quisieran... El *boom* de los videojuegos de principios de esta década es casi imposible que se repita (se calcula que se vendieron dos millones de consolas). Respecto a ***PlayStation***, actualmente es la consola más vendida gracias a su precio, pero sobre todo y más que nada, a su fantástico catálogo.
3) Eso es algo por lo que debíamos estar orgullosos. El talento europeo está fuera de toda duda. **Europa** ha sido sin duda uno de los factores clave para el despegue de ***PlayStation***. Sólo hace falta que españoles como **Bit Managers** demuestren que también estamos a ese nivel y muestren todo lo que llevan dentro.
4) Sí, por ejemplo, con un *Game Shark*, pero no olvides que esos cambios no pueden, digamos, importarse al juego, ya que para eso necesitarías una unidad de desarrollo.
5) Todos sabéis de mi idolatración del universo ZELDA. Sin embargo, y por desgracia, es aún muy pronto para evaluarlo, ya que apenas se han visto pantallas estáticas. No tengo un género favorito, sino juegos favoritos. ¿Los mejores juegos? Eso es algo muy personal, pero que son, o serán en el caso de ZELDA, de los mejores de la historia no cabe duda. Creo que eres el número 345.200 que nos lo ha pedido... Manda el *curriculum*... Nunca se sabe...

## EL TERMOMETRO

**CALIENTE:**

■ RAGE RACER, superando lo insuperable gracias a sus novedades.

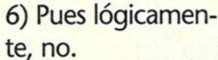
**TEMPLADO:**

■ THE CROW, que debido a su mecánica de lucha pasará desapercibido a pesar de su calidad gráfica.

**FRIO:**

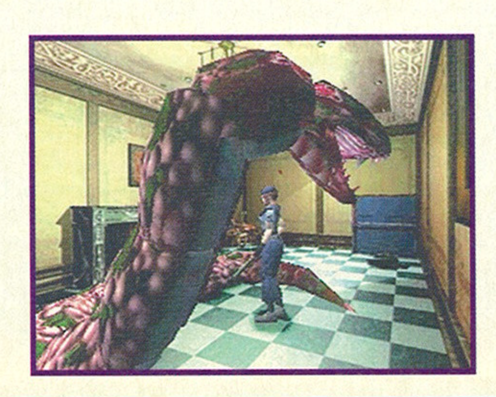
■ HEXEN de PlayStation y Saturn, que no se acerca ni de lejos al genial DOOM, especialmente en PSX.

## MI PRIMO



*Hola, te agradecería mucho que me ayudaras. Estas son mis preguntas:*
*1) ¿Saldrá algún RESIDENT EVIL para **Saturn**? De ser así, ¿será mejor que el segundo de **PSX**?*
*2) ¿Para cuándo el VF3? ¿Será mejor que TEKKEN 3?*
*3) ¿Saldrán SCUD RACER y VIRTUA STRIKER 2 para **Saturn**?*
*4) ¿Cuéntame algo de HEART OF DARKNESS?*
*5) ¿Qué pasó con SONIC X-TREME?*
*6) ¿Me puedes decir la dirección del SUPER GOLFO?*

***Daniel Falcó Peris, Elche***



Te llamo primo porque compartimos segundo apellido. 1) Parece ser que el 25 de Julio sale en **Japón**. Es la conversión de la primera parte del de ***PlayStation***. Se alterarán ligeramente las *intros* para encadenar el argumento con la segunda parte.
2) De ese no se sabe aún nada de nada. Sólo sé que se comenta que saldrá al mercado con un cartucho acelerador que lleva en su interior un procesador ***Power PC 603***. Insisto, son sólo rumores. Cuando lo vea te lo diré.
3) De esos juegos ni idea.
4) Se lleva hablando años de ese juego, y todavía no hemos podido ver ni una *rolling demo*.
5) Según fuentes de **Sega**, parece ser que SONIC X-TREME se anuló para comenzar un nuevo proyecto también con Sonic de protagonista bajo un entorno tridimensional.
6) Pues lógicamente, no.



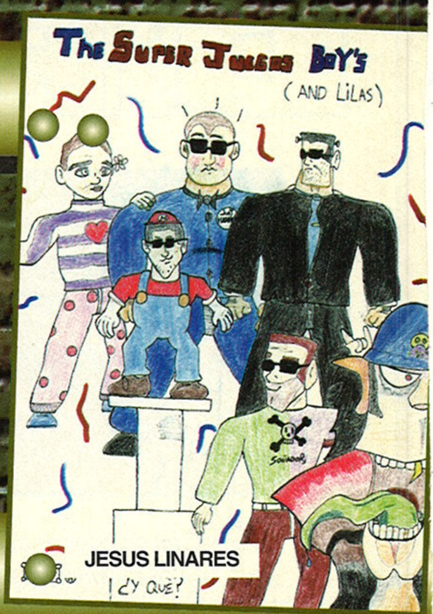


La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
**Sólo para los más valientes.**

# InterNECIO

**Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante**

**¡CONECTATE!**



JESUS LINARES

CO

Este mes, por la única razón de que me da la real gana, no voy a meter los Golfomensajes. Entre otras cosas porque sé que os fastidia, y mucho, porque así creéis que vuestras cartas van al cubo de la basura (cuando en realidad van al WC). El mes que viene, si sois malos, haré un Golfomensajes doble.

SUPERGOLFO


ROBERTO FERNANDEZ

UN PELOTA QUE NO SE LIBRA

*Hola SUPERGOLFO. Te he escrito porque tu sección es, sinceramente, lo primero que leo después de ojear la revista al comprarla. No soy ninguno de esos capullos impulsados por un ente superior (Espinete) a escribir como posesos lo primero que se le pasa por la cabeza. Pobrecillos. Espero que contestes:*
*1) Mucho concurso y mucha leche, pero... ¿Cuál es el juego preferido de cada uno de tus tortur... ejem, compañeros (y el tuyo, claro)?*
*2) ¿Para cuándo crees que «palmarán» los 16 bits?*
*3) ¿Crees que bastaría la foto de «Jezulín» para secar el grano que me ha salido en el «bul» o haría falta una de sus canciones enchufada a un altavoz como complemento?*
*4) ¿Qué crees que ocurriría si **Tele 5** hiciera una serie con **El Fary**, **Jezulín** y **The Punisher** como actores? ¿Ataques cardiacos? ¿Suicidios colectivos?*
*5) ¿**The Punisher** pertenecía a la secta del Hale Boop? Lo digo por lo del castramiento.*
***David Barreiro, A Estrada (Pontevedra)***

Me parece cruel que metas a Espinete en esto. Ya sé que te abandonó por Caponata, pero tienes que ser consciente de que la gallina esa olía mucho mejor que tú. De acuerdo, no eres un capullo de esos, eres un capullo de los otros.
1) El juego preferido de **De Lúcar** es tu asistente social. El de **Mayerick** es encontrar a tu padre (más difícil que pasarse el TUROK, oye). El de **Doc** jugar al guá con los hoyos que le ha dejado a tu novia el acné. El de **The Punisher** vaciar tu nevera. El de **The Elf** robarle el whisky del delantal a tu madre. El de **R. Dreamer** depilar la espalda a tu hermana y, ya acabo, el mío insultarte con saña.
2) ***Mega Drive*** está más inerte que el aparato reproductor de **Nemesis**, y a ***Super Nintendo*** le quedan tres «padrenuestros».
3) No seas bestia, porque creo que debes saber que las armas químicas se prohibieron en la convención de **Ginebra** con Limón. De todas formas, si quieres algo realmente efectivo, dile a tu novia que le dé un beso. Desaparecerá ese grano... Bueno, el grano y el resto porque la sarna que pillarás ocultará cualquier mancha epidermica de las muchas que adornan tu deforme ser.
4) Pues que seguramente conseguirías que tu novia volviera antes a casa del trabajo para verla, aunque no sé si los guardianes de la sección «Mamiferos deformes asexuados» le dejarían salir antes de la jaula. Sí, esa que tiene en la montaña de Santa Tecla, al ladito de tu casa.
5) Desde que va a cambiar de estado civil, **The Punisher** nos ha demostrado que está hecho un auténtico toro. ¿Cómo te explicas que su jornada laboral se haya reducido a media hora diaria y que continuamente vaya a su casa a por cables y adaptadores que «misteriosamente» se ha dejado olvidados? Es una mala bestia que está dejando muy alto el pabellón español. Como se decía en otros tiempos, donde no llega el caballero español, llega su espada... y la de **The Punisher**, el **Alfredo Landa** del **Penedés**, cual vino de categoría, ha estado 28 largos años conservándose en barrica y ahora, una vez en libertad, es un auténtico vino peleón. El *hula hop* más que otra cosa es lo que hace a diario. **The Punisher**, eres un monstruo.

EL BABOSO Y EL MADROÑO

*Un mes más acudo a tu sección para que me resuelvas las dudas que me corroen. Unas dudas que no me dejan vivir y me quitan el sueño. Unas dudas de total trascendencia en el devenir de mi vida:*
*1) Mi madre hace buenísimas paellas. Según tu criterio, ¿me compro la **N64**?*
*2) ¿Por qué nunca me toca nada en los concursos? ¿Será porque no envío los cupones de participación?*
*3) ¿Crees que la novia del **Puñeteer** seguiría adelante con lo de la boda si supiera que su futuro marido tiene el SIDA (Síndrome Incurable Del Asno)?*
*4) ¿No son curiosos algunos parecidos, por ejemplo el de **Iturrioz** con un chimpancé? Uno es peludo y huele mal, el otro además vive en los árboles.*
*5) ¿A quién se le ha ocurrido meter el **JAPANMANIA** dentro de la revista? La idea es una auténtica porquería. Ya me he cargado la portada dos veces al intentar sacarlo.*
*6) Tengo entendido que **Nemesis** era un gran estudiante y que sacaba unas notas estupendas en los exámenes. Pensando un poco he llegado a esta*



MANUEL J. ORTEGA


OLGA MEDINA



SEBASTIAN MARTIN

## SULTORIO interNECIO

*conclusión: ¿No tendrá algo que ver el que guardara las «chuletas» en la nariz gracias a su terrible proporción nasal actual?*
*7) Las tías de **JAPANMANIA** van de mal en peor. ¿Quién las elige? Ahora además de feas se tapan con kimonos.*
*Bueno SUPERGOLFO, este mes te lo he puesto fácil. ¡Animo campeón, a ver cómo me contestas!*
***Jesús Linares Gastón, Madrid***

Si estas dudas son tan trascendentales en tu vida, eso quiere decir que tu existencia tiene tantos alicientes y atractivos como el perfil de tu novia, que en vez de curvas tiene molinetes convexos debido a su marcada obesidad galopante.
1) Algún día te enterarás de que las paellas son de color amarillo, y te darás cuenta de que el verde moqueante con olor a rata no es el aspecto, el color ni el olor adecuado de este tan hispano producto. Ah!, sí, cómpratela con todos sus juegos pero sin mandos. Total, tu subdesarrollado intelecto te impediría pasar de la *intro*.
2) Y aunque los mandaras, poco ibas a conseguir. De todas formas, creo que deberías intentarlo, ya que con un poco de suerte, 300 padrenuestros, 500 avemarías y un cirio a San Montón, patrón de los gruñidos, puede que aciertes a pegar el sello en su sitio, y encontrar la ranura del buzón.
3) **Puñeteer** es una bellísima persona. Puede ser gritón, tocapelotas, zascandil, barrigudo, vaguete o tener mas errores ortográficos que **R. Dreamer** escribiendo japonés, pero es buen tío. SIDA no tiene. Entre otras cosas porque sus contactos sexuales hasta el momento no es que no hayan sido escasos, es que sencillamente no han sido. Como no se lo haya pasado la serie *hard* de **Andrew Blake**...
4) **Iturrioz**, que por cierto también va a pasar por la vicaría en breve, tiene cara de chimpancé, es cierto. Pero hay un detalle que elimina cualquier parentesco con esa raza, y no es otro que el hecho de que no tiene rabo ni nada parecido que penda de su amorfo, piloso y ridículo cuerpecillo. Una malformación arrastrada generación tras generación, que esperamos que no le pase factura en su patética futura noche de bodas.
5) Con lo animal que eres no me extraña. Las botellas de chapa de **Coca Cola** las sigues sacando a rosca, y la de **Casera** con abridor... De donde no hay no se puede sacar... Seguro que abres el **Cola Cao** con abrelatas...
6) Pues estás equivocado, ya que no se metía chuletas en su arpón ballenero, sino los libros de curso, incluido diccionario, calculadora, plumier y balón de fútbol para el recreo.
7) Lo siento majo, este mes tendrás que recurrir al álbum familiar de tu abuela para liberar tus más bajos instintos.

### BEGOÑA TIENE ROÑA

*Cómo va eso SUPERGOLFO. Espero que te sigas acordando de mí y de mi letra. Ya me dejo de tonterías y voy directa al grano.*
*1) ¿Para cuándo volverán las gambas?*
*2) ¿Has pensado en la posibilidad de hacerte actor de cine, aunque sea de películas de monstruos?*
*3) ¿Cómo consigues aguantar el tipo después de una juerga nocturna?*
*4) Imagínate por un momento que llegas a la redacción y que todos se han ido de vacaciones dejándote solo. ¿Qué es lo que harías durante todo el día?*
*5) ¿Cuándo cobraste tu primer sueldo?*
*6) ¿Cuál es tu secreto para mantenerte tan joven durante años?*
*7) ¿Cuándo anunciarán tu boda con la hija secreta del vecino del quinto?*
*8) ¿Eres tan golfo como todo el mundo se piensa?*
*9) ¿Qué piensas de los necios que te escriben chorradas varias?*
*10) ¿No has pensado en hacer un noticiario sobre todo lo que ocurre en la redacción de SUPER JUEGOS?*
***Begoña Andrés, Sestao (Vizcaya)***

Cómo me voy a olvidar de una letra tan piojosa y de una mente tan deteriorada como la tuya, Begoña de mis entretelas. En fin, intentaré ser un poco duro para tu deleite.
1) Qué más quisieras que ser una gamba, que por lo menos se pudiera aprovechar tu cuerpo para algo.
2) Lo he desechado completamente. Tu familia copa los papeles protagonistas de todas las películas de serie B y reconozco que no tendría nada que hacer a su lado.
3) Pues a base de una dieta rica en lentejas, filetes de ternera y caldo. Poniendo una foto tuya en la puerta de mi casa me ayuda a resistir y llegar a casa lo más tarde posible.
4) Mirar sus cajones, robar juegos, meterles virus en sus ordenadores... No sé, siempre hay alguna faena que hacer.
5) Eso lo sabe tu madre mejor que yo.
6) Con baños le leche de burra (es decir, cada vez que te ordeñan).
7) Cuando anuncies la tuya con **Doc**, ese ser mezcla de rapero, larva y oso Yogui que últimamente ha pasado a formar parte del mobiliaro de la revista.
8) Insisto, pregúntaselo a tu madre.
9) ¿Que qué pienso de vosotros? Pues que me dais de comer, ni más ni menos. Os quiero.
10) Pues entre tanta boda tendría para rellenar bastantes páginas de cotilleos. Sólo nos falta casar a **Nemesis**. Eso sí que sería un Expediente X.






POR R.DREAMER

**Definitivamente, los títulos de los 64 bits de Nintendo continúan abriéndose paso en esta sección. TUROK, la bestia que mantuvo en jaque a De Lúcar durante una semana (estuvo a punto de enrolarse en un cargero albanés para olvidar tan sufrida experiencia), es el principal protagonista de este mes. KILLER INSTINCT también nos desvela sus secretos para que lo disfrutéis a fondo. Por supuesto, los 32 bits siguen en la brecha, y para la ocasión hemos elegido PANDEMONIUN de Saturn, RAGE RACER de PlayStation, el colosal RALLY CROSS de Sony y BUG TOO!, la última apuesta plataformera de Sega.**

## NINTENDO 64

# TUROK

## • • PASSWORDS • •

El arsenal de trucos que guarda TUROK en su interior está empezando a ser desvelado. Aquí tienes una buena lista de *passwords*, pero puede que aún nos quede algo por ver. Algunos de estos códigos, al alterar el aspecto gráfico del juego, también afectan a la *intro*. Así que, una vez introducidos, si eliges la opción *Restart Game*, podrás ver la *intro* en el modo de dibujos o en arco iris. Pruébalos y disfruta con este tremendo juegazo.








**DLKTDR:** ........ Modo dibujos.
**SNFFRR:** ........ Disco Inferno
**FRTHSTHTTRLSCK:** ........ Vidas infinitas
**CMGTSMMGGTS:** ........ Todas las armas
**BLLTSRRFRND:** ........ Munición infinita.
**THBST:** ........ Galería
**FDTHMGS:** ........ Ver los créditos
**THSSLKSCL:** ........ Modo espíritu
**RBNSMTH:** ........ Inmunidad, armas, munición, cabezones y créditos
**DNCHN:** ........ Enemigos enanos.
**GRGCHN:** ........ Modo Greg
**NSTHMNDNT:** ........ Muestra enemigos en mapa
**CLLTHTNMTN:** ........ Modo extraño
**LLTHCLRSFTHRNB:** ........ Modo arco iris

# RALLY CROSS

## PLAYSTATION

### • • PASSWORDS • •

De la mano de **Sony** nos viene una de las sorpresas más agradables de este año, RALLY CROSS. Además de ser un buen juego cuenta con un buen número de secretos que te desvelamos a continuación. Los códigos deberán ser introducidos en la pantalla donde pones tu nombre al iniciar un campeonato.





| | |
|---|---|
| **vet me:** | Acceso a Veteran |
| **im a pro:** | Acceso a pro |
| **weeoo:** | Acceso a Suicide en season |
| **fat tires:** | Ruedas grandes |
| **no wheels:** | Ruedas invisibles |
| **wheels:** | Coches invisibles |
| **stone:** | Mayor gravedad |
| **feather:** | Menor gravedad |
| **float:** | Gravedad mínima |
| **banzai:** | Sin colisiones |

# BUG TOO

## SATURN

### • • MENU OCULTO • •

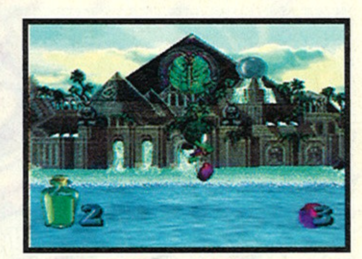
Para obtener el menú que oculta este juego haz lo siguiente. Comienza una partida y con START pausa el juego. Una vez hecho esto bastará con que pulses L, A, Z, Y, IZQUIERDA, DERECHA, A, ABAJO, DERECHA, L. También puedes obtener inmunidad para tu personaje pausando el juego e introduciendo la siguiente combinación: R, DERECHA, A, L, DERECHA, A, ABAJO, Y.









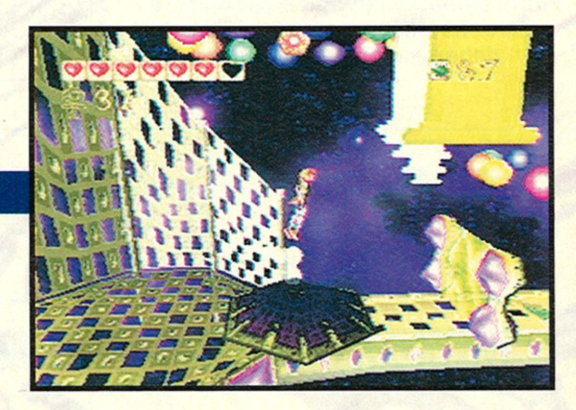


# PANDEMONIUM

## SATURN

### • • CODIGOS SECRETOS• •

A continuación os doy una lista de códigos secretos para PANDEMONIUM. Todos deberán ser introducidos en la pantalla de *passwords*. TOMMYBOY y CASHDASH os dan acceso a fases de *bonus*, pero una vez activados será necesario terminar un nivel cualquiera para entrar en dichas fases de *bonus*. Con TWISTEYE podrás girar la pantalla a tu antojo. Una vez metido el *password*, dentro del juego, tendrás que mantener apretado L mientras giras la pantalla con IZQUIERDA y DERECHA en el *pad* direccional.





***Con este código puedes rotar la pantalla con izda. y dcha. mientras mantienes pulsado L.***




| | |
|---|---|
| **CASHDASH:** | Fase de bonus |
| **CORONARY:** | Energía extra |
| **VITAMINS:** | Vidas extra |
| **EVILDEAD:** | Enemigos inmunes |
| **TWISTEYE:** | Girar la pantalla |
| **HARDBODY:** | Inmunidad |
| **OTTOFIRE:** | Fuego siempre |
| **TOMMYBOY:** | Pinball |
| **ALMABHOL:** | Selección de nivel |
| **BODYSWAP:** | Cambiar personaje |




# KILLER INSTINCT

## NINTENDO 64

### • • ESCENARIO OCULTO Y OTRAS OPCIONES • •

Los juegos de *Nintendo 64* ya empiezan a ser habituales en nuestras páginas. KILLER INSTINCT ha sido uno de los más generosos a la hora de revelarnos sus secretos. Para empezar, es posible obtener todos los uniformes de diferentes colores sin tener que hacer un *perfect* en el entrenamiento. Espera a que aparezcan las características de los jugadores y pulsa Z, B, A, Z, A, L. Si escuchas al comentarista decir «*Welcome*», lo habrás hecho correctamente. Otra vez, en cualquier pantalla donde aparezcan las características de un luchador ejecuta esta secuencia: Z, A, R, Z, A, B. Gargos se reirá y estará disponible como personaje en el menú de selección. Para acceder al escenario secreto del cielo tienes que estar en el modo de dos jugadores. Cuando vayas a escoger a tu luchador, mantén apretados

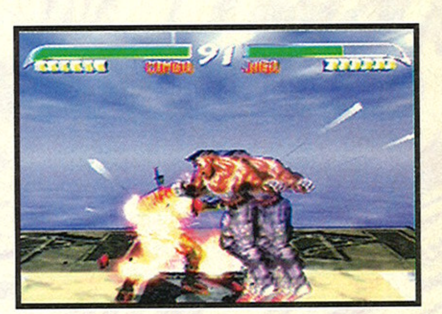


ABAJO + PATADA MEDIA. Al comenzar la partida te hallarás en dicho escenario. Volvemos a las pantallas con la ficha de los personajes. En está ocasión deberás pulsar Z, B, A, L, A, Z. Ahora tendrás disponible una serie de opciones que únicamente aparecen cuando te acabas el juego en todos los niveles de dificultad. Por último, en el recuadro tienes una serie de combinaciones que te permiten escoger la música y el escenario que más te guste. Sólo funciona con dos jugadores, ya que el primero elige el escenario y el segundo la música. Creo que no ha estado nada mal, eh!




***En la pantalla donde aparecen las características de los luchadores deberás ejecutar los trucos.***

ARRIBA + PUÑO RAPIDO: SABREWULF
ARRIBA + PUÑO MEDIO: MAYA
ARRIBA + PUÑO FUERTE: GLACIUS
ARRIBA + PATADA RAPIDA: TUSK
ARRIBA + PATADA MEDIA: FULGORE
ARRIBA + PATADA FUERTE: ORCHID
ABAJO + PUÑO RAPIDO: JAGO
ABAJO + PUÑO MEDIO: GARGOS
ABAJO + PUÑO FUERTE: TJ COMBO
ABAJO + PATADA RAPIDA: KIM WU
ABAJO + PATADA MEDIA: SPINAL

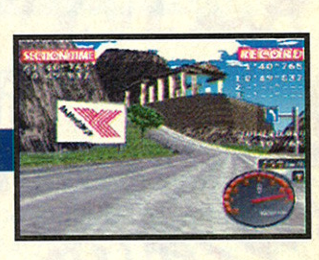


***El escenario del cielo es una auténtica pasada, aunque debes de tener cuidado de no caer al vacío.***

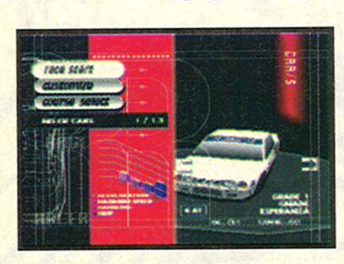
# RAGE RACER

## PLAYSTATION



### • • CODIGO SECRETO • •






***En la pantalla donde tienes la opción para empezar una carrera, mantén apretados L1 + R1 + SELECT + START hasta que comience y recorrerás el circuito a la inversa.***

El último simulador automovilístico de **Namco** no ha dejado de sorprendernos con sus excelentes prestaciones. Por ahora, tenemos un par de trucos que os pueden ayudar a sacarle más jugo a RAGE RACER. Para activar el *Mirror Mode* de cualquier circuito, selecciona una carrera y mantén apretados L1 + R1 + SELECT + START hasta que comience. Si lo has hecho correctamente recorrerás el circuito a la inversa. Para desactivar el espejo retrovisor, simplemente pausa el juego y pulsa L1 mientras mantienes apretado TRIANGULO. Si deseas activarlo otra vez haz lo mismo. Personalmente recomiendo tenerlo.

# Resultados de los concursos

## GANADORES CONCURSO TOBAL Nº1

**Los agraciados con 1 juego, 1 bolsa, 1 Memory Card y un ASCII Stick han sido:**

Antonio Huang Shu (ALICANTE)
Expe Jumilla Manzaneda (GERONA)
Angela Portillo García (CADIZ)
Xavier Planas Torrent (BARCELONA)
David Pérez Seguer (ZARAGOZA)

**Los afortunados ganadores de 1 juego, 1 bolsa y 1 memory card han sido:**

Abid Ayyadi Compte (GERONA)
Pedro Cañada Rivas (CORDOBA)
Vicente Orjales Galdo (LA CORUÑA)
Roberto Presa Chamón (MADRID)
Daniel Herrera Soriano (ALICANTE)

**Los afortunados ganadores de 1 juego y 1 Memory Card han sido:**

Sara Bonet de Miguel (BALEARES)
Carlos Serrano Fernández (VALENCIA)
Enrique García Puerto (CANTABRIA)
Juan Fariña Hermida (PONTEVEDRA)
Antonio Pérez Romero (ALICANTE)

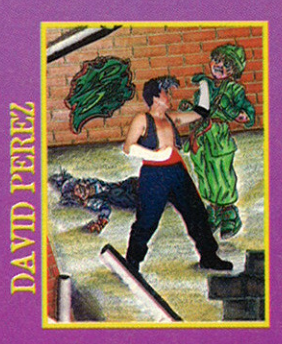
**Los afortunados ganadores de 1 juego han sido:**

Jacinto Marco León (CASTELLON)
Ana Elvira Márquez Medina (MALAGA)
J. Carlos Sierra Luque (CEUTA)
J. Manuel Gómez Pereira (MADRID)
L. Manuel Muñoz de la Corte (HUELVA)

ANTONIO HUANG



EXPE JUMILLA



DAVID PEREZ



XAVIER PLANAS

## GANADORES CONCURSO NINTENDO 64

**Los agraciados con una consola, 1 SUPER MARIO 64 y 1 PILOTWINGS 64 han sido:**

Carlos Carmona Blanco (BADAJOZ)
Miguel Talltavull Vela (VALENCIA)
David García García (BARCELONA)
Javier Blanco Reliegos (MADRID)
Francisco J. Fernández Collados (MURCIA)

### AVISO

El pasado mes se incluyeron 19 ganadores de 1 *PlayStation* y 1 juego, cuando sólo estos 4 se llevaron los dos premios. Pedimos excusas por el fallo.

**Manuel Pregal Rodelgo (PONTEVEDRA)**
**Enrique Ramos Córdoba (SEVILLA)**
**Julián M. Lobato Izquierdo (VALLADOLID)**
**Francisco Múñoz García (CORDOBA)**

**Los afortunados ganadores de 1 camiseta han sido:**

Ginés Valero Hidalgo (TOLEDO)
Adrián A. Montes Bardal (LEON)
Abraham Ortega Fernández (ALBACETE)
Pedro Bay Eguinoa (VALENCIA)
Felipe Alonso Pampín (LA CORUÑA)
Daniel Leo Heredia (BARCELONA)
M. Angel Estepar López (PALENCIA)
J. Antonio Sánchez Barrabino (MALAGA)
M. Jesús Reyes Roda (HUELVA)
J. Miguel Olalla Martín (MADRID)
Nicolás Sunyer Ferrer (GERONA)
Jesús Martín Carmona (GRANADA)
J. Alberto Fontenla Regueiro (PONTEVEDRA)
J. Luis Conde Torrens (SALAMANCA)
J. David Sobrino Llorente (BURGOS)
Francisco Gómez Pérez (CORDOBA)
Jonathan Angulo Poves (LA RIOJA)
Gabriel Gómez-Pimpollo Velasco (CIUDAD REAL)
Jerónimo García Barrios (VALLADOLID)
Luís Gabriel Fínez Calvo (ZAMORA)

# NOS VAMOS DE COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76









**Para anunciarse en esta sección, contactar con el departamento de publicidad**
**Tlf. (91) 586 33 00**
**Tlf. (91) 586 35 76**

# EL FUTBOL ES ASI

LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL APARECEN UNA VEZ MÁS DE LA MANO DE KONAMI

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

PlayStation

A LA VENTA EN JUNIO

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

NINTENDO64

**"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION**




C/ Orense 34. 28020 Madrid. Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35